

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial



TESIS

LA ACTIVIDAD LÚDICA DESARROLLA LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO DE 5 AÑOS DE LA I.E.E. “NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN”, DISTRITO DE HUAYLLAY – PROVINCIA DE PASCO.

“PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL”

Presentado por:

Bach. Silvia Jesús MATEO AGÜERO

Bach. Jessica Malú SOTO HURTADO

ASESORA:

DRA. HONORIA BASILIO RIVERA

Cerro de Pasco – Perú - 2015

***Dedicamos esta tesis a los
que me apoyaron para
escribir y concluir esta
investigación.***

INTRODUCCIÓN

El ejercicio de la docencia demanda de un profesional formado integralmente, hábil para hacer frente a los retos que se presentan en el aula, así como también para asumir los cambios que ocurren en el sistema educativo.

Se destaca el desarrollo de la psicomotricidad como instrumento de educación, al igual que su importancia en la educación corporal, puesto que tiene una notable influencia en el cuerpo y en la mente, haciéndose imprescindible ampliar el campo de conocimientos acerca de la psicomotricidad en la edad escolar.

Comprender el comportamiento humano, ha sido un reto para científicos y grandes psicólogos desde siglos pasados. Pero ¿cómo entender el por qué de las respuestas manifestadas en la edad adulta? ¿Qué es lo que hace que el individuo responda de una u otra manera durante la interacción con su entorno? Es interesante conocer y rescatar algunos conceptos que tienen que ver con ello, tal es el caso de la PSICOMOTRICIDAD, disciplina que estudia al hombre desde la articulación de sistemas anatomofisiológicos, psicológicos y sociales, descodificando el campo de significaciones que el cuerpo y el movimiento en relación generan y que constituyen las señales de su salud, su desarrollo, sus posibilidades de aprendizaje e inserción social, tal como aporta (CHOKLER. 1938)

La presente investigación tiene como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación, lateralidad y el equilibrio a través de la actividad lúdica por medio del cual cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan materiales a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje a los niños de 5 años de la I.E. "Nuestra señora de asunción", Distrito de Huayllay.

INDICE

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 3 |
| INDICE..... | 5 |
| CAPITULO I..... | 9 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 9 |
| 1.1. IDENTIFICACIÓN Y DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA..... | 9 |
| 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... | 12 |
| 1.2.1. PROBLEMA GENERAL | 12 |
| 1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS..... | 12 |
| 1.3. OBJETIVOS..... | 12 |
| 1.3.1. OBJETIVO GENERAL | 12 |
| 1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 13 |
| 1.4. JUSTIFICACIÓN..... | 13 |
| CAPITULO II..... | 15 |
| MARCO TEORICO | 15 |
| 2.1. ANTECEDENTES..... | 15 |
| 2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS | 16 |
| 2.3. BASES TEÓRICO-CIENTÍFICAS. | 18 |
| 2.3.1. Fundamentación Filosófica del juego..... | 18 |
| 2.3.2. Fundamentación Pedagógica | 18 |
| 2.3.3. Fundamentación teórica Lúdica..... | 19 |
| 2.3.4. Lúdica como estrategia didáctica | 21 |
| 2.3.5. Principios didácticos | 25 |
| 2.3.6. Metodología | 27 |
| 2.3.7. Juego | 31 |
| 2.3.8. Teoría del juego de Piaget..... | 32 |
| 2.4. HISTORIA DE LA PSICOMOTRICIDAD | 33 |

SINTESIS DE LAS TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

| | |
|--|----|
| HUMANO..... | 35 |
| 1. JEAN PIAGET..... | 35 |
| 2. HENRY WALLON..... | 36 |
| 3. ARNOLD GESELL..... | 37 |
| b) Conducta social..... | 38 |
| c) Conducta motriz..... | 38 |
| d) Conducta verbal..... | 38 |
| 4. SIGMUND FREUD..... | 38 |
| 5. JULIÁN AJURIAGUERRA..... | 39 |
| 6. EMMI PLIKLER..... | 39 |
| 7. JEAN LE BOULCH..... | 41 |
| 8. V.DA FONSECA..... | 41 |
| 9. J.P.GUILFORD..... | 42 |
| 10. E.A.FLEISHMAN..... | 42 |
| 11. JEROME. S. BRUNNER..... | 42 |
| 12. N.C.KEPHART..... | 43 |
| 13. B.J.CRATTY..... | 44 |
| 14. D. V.GALLAHUE..... | 44 |
| 15. LEV VIGOTSKY..... | 46 |
| 2.4.1. La lúdica y la psicomotricidad son necesarias..... | 46 |
| 2.4.2. La psicomotricidad..... | 48 |
| 2.4.3. Importancia y beneficios de la psicomotricidad..... | 50 |
| 2.4.4. Importancia de la acción..... | 51 |
| 2.5. ACTIVIDAD LUDICA..... | 52 |
| 2.5.1. Aprender a Conocer..... | 52 |
| 2.5.2. Aprender a Hacer..... | 53 |

| | |
|--|----|
| 2.5.3. Aprender a Convivir..... | 54 |
| 2.5.4. Estrategia pedagógica | 56 |
| 2.5.5. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos | 62 |
| 2.5.6. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad..... | 63 |
| 2.5.7. Actividades lúdicas | 64 |
| 2.5.8. Las Actividades Lúdicas | 66 |
| 2.6. CARACTERISTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE 5 AÑOS..... | 72 |
| 2.6.1. DESARROLLO NEUROLÓGICO..... | 72 |
| 2.6.2. DESARROLLO DEL LENGUAJE..... | 74 |
| 2.6.3. DESARROLLO MOTRIZ | 74 |
| 2.6.4. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN | 75 |
| 2.7. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA | 76 |
| CAPITULO III..... | 80 |
| METODOLOGIA | 80 |
| 3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN..... | 80 |
| 3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN..... | 81 |
| 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:..... | 81 |
| 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA..... | 84 |
| 3.4.1. Población | 84 |
| 3.4.2. Muestra..... | 84 |
| 3.5. TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS | 85 |
| 3.5.1. Técnica | 85 |
| 3.5.2. Instrumentos..... | 85 |
| 3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS..... | 86 |
| 3.6.1. Procesamiento manual..... | 86 |
| 3.6.2. Procesamiento electrónico | 86 |
| 3.6.3. Técnicas Estadísticas | 86 |

| | |
|--|-----|
| 3.7. SISTEMA DE HIPÓTESIS..... | 86 |
| 3.8. OPERATIVIZACIÓN DE VARIABLES..... | 86 |
| OPERACIONALIZACION DE VARIABLES..... | 87 |
| CAPITULO IV..... | 88 |
| PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS..... | 88 |
| CONCLUSIONES..... | 116 |
| RECOMENDACIONES..... | 118 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 119 |

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. IDENTIFICACIÓN Y DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

La educación inicial se desarrolla en un periodo de rápido desarrollo afectivo, en el cual se apoyan el desarrollo intelectual y social. Este desarrollo se hará a través de una actividad intensa que inicialmente será libre y después se irá disciplinando gradualmente por medio de la vida social (en el hogar, la escuela).

Por medio de los juegos el niño explora sus capacidades intelectuales y las va perfeccionando gradualmente, para responder cada vez en forma ajustada a las exigencias del medio.

Los niños en edad preescolar aprenden a dominar su cuerpo mientras se divierten, y así paulatinamente concluyen la escuela primaria,

terminan de estructurar su esquema corporal. De allí que el juego comience por ser "Libre" ya que favorece en especial al aspecto socio-emocional y luego se transforma en juego reglamentado.

El preescolar actúa con espontaneidad, de allí que todo buen educador promoverá situaciones expresas para que los pequeños reaccionen ante ellos, sin hacer sentir el peso de una autoridad rígida pero haciendo percibir al niño que no está librado a su propio capricho.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje.

Por lo que, desde el nacimiento el ser humano pasa por periodos de gran importancia donde existen momentos en que el aprendizaje es más rápido y es allí donde se desarrollan actitudes y se forman los modelos a seguir. Los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno que les rodea. Toda su recreación en los años preescolares gira en torno a las actividades

lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante la mayor parte de las veces los

docentes no utilizan esta actividad para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

En consecuencia, en la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal. A este respecto, Dávila (2003), expresa que: "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo" .

Por todo lo mencionado se desarrolló el estudio sobre la actividad lúdica y la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción” del distrito de Huayllay, provincia y región Pasco.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay - provincia de Pasco?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Qué actividades lúdicas serán las adecuadas para desarrollar la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay - provincia de Pasco?

¿Cuál es la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay - provincia de Pasco?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay - provincia de Pasco.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar las actividades lúdicas adecuadas para desarrollar la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay - provincia de Pasco.

Establecer la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay - provincia de Pasco.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Luego de analizar los criterios sugeridos se puede certificar que están aceptados dentro del ámbito científico, varios criterios sobre las actividades lúdicas, pues manifiestan que dichas acciones llevadas de manera coordinada podrían optimizar el desarrollo de la psicomotricidad, así como prevenir la descoordinación corporal. En las diferentes instituciones educativas del Ecuador el desarrollo de la motricidad gruesa debe de presentarse como un elemento fundamental para proveer un adecuado desarrollo de esta habilidad motriz básica, porque estos forman parte del crecimiento y progreso corporal de todo niño(a). Si las actividades lúdicas no se las práctica de una manera organizada se puede conducir a múltiples dificultades, por consiguiente también se debe motivar su práctica.

Con las actividades lúdicas el niño(a) experimenta y va a conocer su propio cuerpo, y sus posibilidades, de la misma manera, desarrollara su

personalidad. La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual del niño, quien tiene que aprender a establecer los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales para así, en un futuro, poder ser eficaz y eficiente.

Mediante esta investigación se pretende concienciar el debido interés en las actividades lúdicas para el niño(a) de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Nuestra Señora de Asunción del distrito de Huayllay.

Es importante insistir en que el desarrollo psicomotriz se debe impulsar y estructurar desde los primeros años de educación Inicial.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES

Julio Vicente Baque Guale. Tesis Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del fiat, parroquia manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014” Ecuador, concluye en:

El trabajo de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de los juegos y actividades que beneficien su salud.

Mariadna Castellanos Miranda. Facultad Santiago de Cuba. Tesis “Actividades lúdicas adaptadas para potenciar el área psicomotriz en alumnos sordociegos congénitos” concluye en:

El conjunto de actividades lúdicas aplicado ha resultado bastante favorable para el desarrollo de la psicomotricidad constatándose en los resultados arrojados a través de las diferentes pruebas aplicadas por etapas, lo que demuestra que con un trabajo sistemático se puede lograr que los alumnos a pesar de las características que poseen, desarrollen y mejoren sus limitadas posibilidades psicomotrices.

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Lúdica: El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

Psicomotricidad: Se entiende como psicomotricidad a la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso del movimiento para el logro de este objetivo.

Actividad: Es el conjunto de tareas o acciones realizadas por un ser vivo, que las desarrolla impulsado por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, hacia un objetivo. La actividad libre, en los humanos, es la realizada con discernimiento, intención y libertad. En los seres inanimados también podemos hallar actividad como acciones involuntarias, por ejemplo la actividad volcánica. El vocablo proviene del latín "activitas", que significa actuar. Es la facultad de obrar. Puede

ser actividad física, cuando se pone el cuerpo en acción, o psíquica, cuando se moviliza la estructura mental, a través del pensamiento.

Niño: Es un ser humano que aún no ha alcanzado la **pubertad**. Por lo tanto, es una persona que está en la **niñez** y que tiene pocos años de vida.

Desarrollo: Está vinculado a la acción de desarrollar o a las consecuencias de este accionar.

2.3. BASES TEÓRICO-CIENTÍFICAS.

2.3.1. Fundamentación Filosófica del juego

Friedrich Wilhelm Froebel (1816, pág. 64) menciona que “el juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior” El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.

A los niños se los prepara en el juego para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresan y aprenden desde pequeños, siendo esto una de las oportunidades que tienen docentes para enseñar en las aulas a triunfar a los niños y niñas para hacer de ellos adultos exitosos.

2.3.2. Fundamentación Pedagógica

Édouard Claparede (1940, pág. 364), declara:

El niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc. Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha por lo que quiere. Por lo tanto el juego cumple un papel importante en el

proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobretodo en su vida educativa pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida.

Vygotsky (1960, pág.32) manifiesta: “El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.” La principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida, por este motivo, se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa.

Además Vygotsky (1979) señala que:

El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona, por lo tanto el individuo no puede vivir sin actividad, ni apartado de la sociedad, porque el aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia (ibídem).

2.3.3. Fundamentación teórica Lúdica

Son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consiente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital.

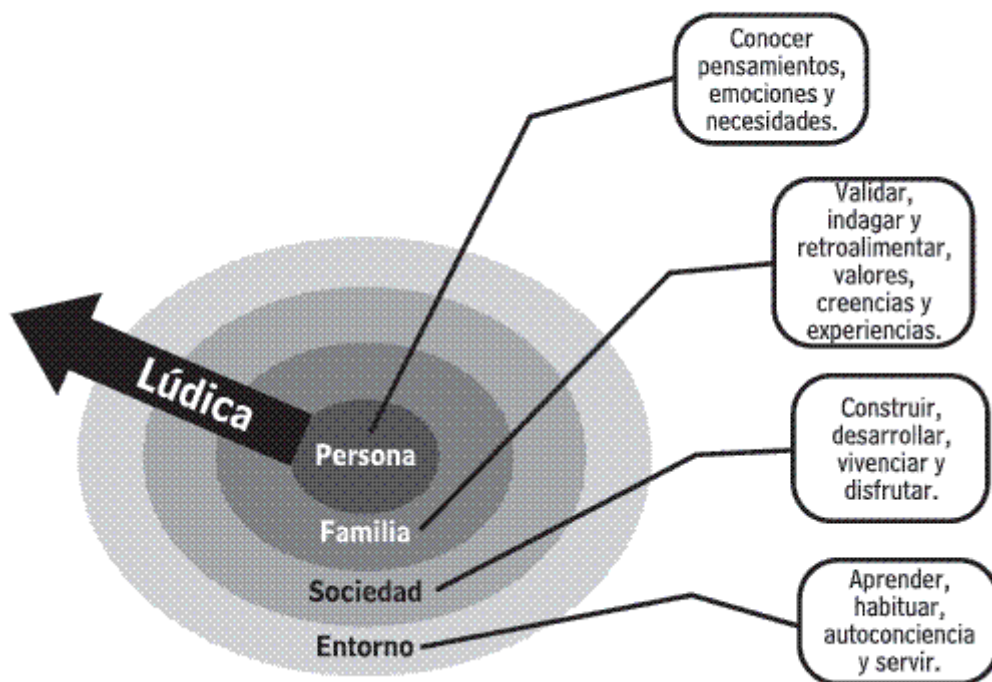
“Los niños y niñas han practicado actividades lúdicas desde siempre, incluso los animales lo hacen” (Lev S. Vygotsky, 1960, pág.32), por eso las actividades lúdicas se las deben de

considerar como una cultura. El diccionario de psicología de Merani (1989, pág. 93), Indica:

Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas.

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir “lúdica” con “juego”, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

Figura 1. Pedagogía con metodología lúdica experiencial (21).



2.3.4. Lúdica como estrategia didáctica

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos.

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las

capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos

los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

La creación de salas lúdicas en México, como un espacio definido para la interacción, ha sido reciente, en comparación con algunos países europeos como, Francia y España, donde los espacios lúdicos son considerados un fenómeno recreativo, social y educativo desde la década de los años sesenta

Objetivos

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes.

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

2.3.5. Principios didácticos

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

1. Carácter científico. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad

2. Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo

3. Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

4. Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación

5. Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

6. Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

7. De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

8. De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta

dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

2.3.6. Metodología

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en

base a la idea de que, el juego, por si mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el

mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados.

Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo,

La propuesta de actividades lúdicas es una guía que

comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente.

Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede aplicar actividades lúdicas hasta que todos los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Deben explicarse de manera sencilla los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de aplicar la actividad en la clase.

2.3.7. Juego

Lavega (1998) y Puig (1994) recogen la siguiente definición de Zapata:

“El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y

compensador de la afectividad, un afectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”.

Severino Rodríguez Herrero, citado por Moreno (1999), señala que “el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño”.

Para Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala:

“El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

2.3.8. Teoría del juego de Piaget

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" (1973, 2 º reimpresión.) en la cual se da una explicación general del juego y la clasificación y

correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

A) Principios teóricos de la teoría de Piaget (1973):

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos. Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

2.4. HISTORIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

Son muchos los autores que han tratado de elucidar las metamorfosis del concepto de cuerpo a lo largo de la historia. Sin embargo, existen denominadores comunes que permiten comprender sentidos posibles en la evolución de este término y los posicionamientos tanto filosóficos como antropológicos. Hasta el siglo XVIII, se caracteriza por un fuerte sesgo dualista y metafísico; el segundo periodo histórico, a partir del siglo XIX, dominado por una reacción materialista de corte monista; el tercero, en el siglo XX, signado por la incorporación al encuadre materialista de la dimensión simbólica.

El cuerpo ocupa un lugar fundamental al recobrar un nuevo significado. Se dará a conocer su importancia en la vida del hombre. Hay una constante preocupación por conocer su naturaleza y su destino, el hombre ha buscado en la filosofía y en las ciencias humanas las raíces de su existencia. Es en esta búsqueda infatigable que ha llegado a confirmar la primordial función del cuerpo, no lo considera como un ente físico aislado del espíritu o inteligencia, sino como unidad en la que están presentes todas las potencialidades humanas y en las que

se hace realidad su capacidad de relacionarse consigo mismo y con el mundo.

Si bien es cierto que, en los primeros tiempos, la cultura griega otorgó al cuerpo gran importancia, también lo consideró aislado del espíritu y la famosa frase de Juvenal “mente sana in corpore sano” así lo atestigua. Obviamente, los científicos de la época impidieron dar al cuerpo la importancia y el significado que le correspondía y por varios siglos se continuó pensando que el cuerpo y el espíritu son dos entes diferentes y antagónicos, aislados uno del otro.

En la filosofía griega se pueden encontrar las primeras referencias directas al cuerpo; pero de la mano de una perspectiva dualista se instala una concepción escindida de lo humano. Ya desde los griegos se le otorga al cuerpo el carácter de instrumento en manos de la razón, ocupando de este modo el lugar de la no razón. El cuerpo es ante todo materia, distinta y opuesta a la no materia entendida como razón, amor, inteligencia, espíritu, alma etc. Desde Parménides se le concede a la no materia un status superior, el status del ser. La materia, en cambio, resulta un obstáculo para la trascendencia del ser; obstáculo que, sin embargo, en gran parte de la cosmovisión griega, es capaz de ser domesticado a tal punto de “colaborar” con la razón. Este es el papel que, en parte, se le asigna a la gimnástica o arte del gimnastés.

Las ideas de Platón, corroboradas más adelante por Aristóteles y posteriormente por Descartes, dejaron firmemente establecido el concepto dualista y con él la idea del cuerpo como un mero soporte anátomo - fisiológico, cumpliendo su destino de dar cabida al espíritu.

El cuerpo recibió así la categoría de objeto, instrumento del actuar, mientras que el espíritu, representando por la inteligencia, fue concebido como lo más importante a desarrollar.

SINTESIS DE LAS TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR HUMANO.

1. JEAN PIAGET.

Jean Piaget enfoca su teoría en la epistemología genética, porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado.

Para Piaget la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas y distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición, estos son:

- ✓ Período sensorio-motriz (0 a 1 y medio aproximadamente)
- ✓ Período pre operacional (2 a 7 años aproximadamente)
- ✓ Período de las operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente)
- ✓ Período de las operaciones formales (11 años adelante).
- ✓ Es importante señalar que es en el primer estadio, donde aparecen las habilidades locomotrices y manipulativas, cuando el niño, niña aprende a manejar de manera hábil la información sensorial. Estos traen consigo la capacidad congénita de succionar, agarrar y llorar, cuyas acciones van a favorecer al desarrollo sensorio-motriz.

El autor sostiene que es a través de los procesos de asimilación y la acomodación que el individuo adquiere nuevas representaciones mentales pasando por un proceso de menor equilibración a un estado de mayor equilibración, como la capacidad que tiene el individuo de incorporar esquemas a los ya existentes y modificarlos según sus condiciones biológicas y ambientales llevándolo a la maduración.

Piaget afirma “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”.

Donde la motricidad es la base fundamental para el desarrollo integral del individuo, ya que a medida que nos movemos e interactuamos con nuestro ambiente socio- cultural vamos adquiriendo experiencias que nos servirán para obtener nuevos aprendizajes.

2. HENRY WALLON

Wallon en su teoría intenta mostrar la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño sosteniendo que la función tónica juega un rol relevante en el desarrollo infantil y dividió la vida del ser humano en diferentes estadios, resumidos de la siguiente forma:

- Estadio impulsivo (tónico- emocional 6 a 12 meses): a partir de este momento se organiza el movimiento hacia el exterior. Deseo de explorar.

- Estadio proyectivo (2 a 3 años): la motricidad se constituye en instrumento de acción sobre su entorno en el cual se desenvuelve.
- Estadio personalístico (3 a 4 años) su capacidad de movimiento se manifiesta como medio de favorecer su desarrollo psicológico.

El autor enfoca la unidad biológica de la persona humana, en una unidad funcional, donde el **psiquismo** y la **motórica** no constituyen dos dominios diferentes, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio. También puede en evidencia que el niño, niña antes de utilizar el lenguaje verbal como medio de comunicación, utiliza su cuerpo a través de los gestos y movimientos para comunicarse de acuerdo a las situaciones presentadas según su ambiente socio- cultural.

Según Wallon en los estadios ulteriores la motricidad va a cumplir un doble papel, por una parte se convierte en instrumento de diversas tareas, y por otra, es el mediador de acción mental.

3. **ARNOLD GESELL**

Arnold ha tenido gran influencia en los estudios normativos sobre el desarrollo motor de los niños, niñas. Para este autor la maduración es el mecanismo interno a través del cual se consigue progresar en las distintas áreas de la conducta, destacando como:

- a) Conducta adaptativa.

b) Conducta social.

c) Conducta motriz.

d) Conducta verbal

En fin, destaca la relevancia de los procesos internos madurativos en el desarrollo psicomotor. Demostrando el grado de independencia entre el dominio del comportamiento y afirmando que la conducta motriz tiene implicaciones neurológicas. También hace énfasis en que esa conducta o capacidad motriz del niño, niña, constituye el punto natural de partida de la estimulación y de la maduración.

Según BEE (1977), de los conceptos madurativos de Gesell se desprenden unos principios:

- Principio de Direccionalidad.
- Principio de asimetría funcional.
- Principio de fluctuación auto reguladora.

4. SIGMUND FREUD

Freud representa el modelo psicoanalítico en el desarrollo humano, donde se enfoca la motricidad como relación. Esta teoría aportó la revitalización de lo corporal en el desarrollo de la personalidad infantil y adulta.

Dividió el proceso del desarrollo en varios estadios:

- El oral.
- El anal
- El fálico.
- La latencia
- El genital.

Los estudios de Freud se concentraron en analizar la evolución de la interacción entre las necesidades y deseos frente al trato recibido de la madre u otros adultos.

5. JULIÁN AJURIAGUERRA

Ajuria guerra, se basa en la teoría de Wallon donde da importancia a la función tónica y a la relación de la utilización del tono como medio privilegiado de comunicación del niño.

Para este autor el desarrollo motor infantil atraviesa por diversas etapas que se conforman en las posibilidades de acción y se refina la **melodía cinética**, en primer lugar:

- ✓ **La organización del esqueleto motor**, donde se organiza la tonicidad de fondo y la propioceptividad, desapareciendo las reacciones primarias.
- ✓ **La organización del plano motor**, donde los reflejos seden espacio a una motricidad voluntaria.
- ✓ **La automatización**, donde la coordinación de los movimientos son más eficientes y adaptados a las condiciones del medio.

Resaltando que todas estas acciones tienen un claro soporte neurológico, donde cada estructura tiene su papel y su momento de desarrollo.

6. EMMI PLIKLER

En su método predomina la libertad frente a la restricción o al intervencionismo del adulto, para él, el desarrollo motor se lleva a cabo de forma espontánea según los dictados de la maduración orgánica y nerviosa.

Hace énfasis en las condiciones que garantizan la libertad de los movimientos:

- La seguridad y estabilidad que rodean al niño como: lugares y personas.
- El afecto sincero.
- La vestimenta cómoda y segura.
- El estado de salud y desarrollo.
- Los espacios y superficies adecuados para que el niño pueda moverse.

7. JEAN LE BOULCH

Leboulch se basó en el estudio de la motricidad infantil y su evolución frente a otros ámbitos de la conducta. Estableciendo el método **psicocinética** donde desarrolla cualidades fundamentales de la persona, cuya perspectiva sea el mejor ajuste del hombre a su medio. Esta acción educativa debe repercutir en las distintas conductas humanas especialmente en los aprendizajes escolares y profesionales. El aprendizaje motor principalmente debe superar la mera repetición y eslabonamientos acciones musculares y debe analizarse bajo la perspectiva de organización de todos los instantes de la ejecución y en su progreso.

Para este autor la motricidad infantil evoluciona a través de dos estadios:

- Sensorio motriz (infancia) de la respuesta cinética, que corresponde al esquema corporal inconsciente.
- Cognitivo, que corresponde a una imagen del cuerpo operativo formado por diversa información de carácter interoceptivo y cinestésica hechas conscientes.

Esta teoría define principios pedagógicos fundamentales en los cuales se basa:

- Método de pedagogía activa.
- Psicología unitaria de la persona.
- Privilegia la experiencia vivida.
- La noción de “reestructuración recíproca” formulada por Mucchiellini.
- Utiliza la dinámica de grupo en el trabajo.

También se apoya de la neuropsicología, la psicofisiología, la psicología: nociones del cuerpo propio, esquema corporal, disponibilidad corporal, estructuración espacio-temporal.

8. DA FONSECA

Sostiene que el desarrollo psicomotor infantil es un elemento necesario para el acceso de los procesos superiores del pensamiento. Divide la ontogénesis de la motricidad en tres etapas:

Inteligencia neuromotora:

En esta etapa los niños - niñas realizan actividades de: locomoción, aprehensión y suspensión como rodar, gatear, andar, correr, saltar, suspenderse, balancearse, escalar, atar, botar, entre otras. Inteligencia perceptivo motriz.

Relacionada con la noción del cuerpo: lateralidad, orientación en el espacio y en el tiempo (localización corporal, identificación izquierda y derecha, orientación de los espacios motores, actividad rítmica melódica) entre otros. Inteligencia psicomotriz Integrado por las etapas anteriores que van a permitir el pleno desarrollo (lenguaje, psicomotor, cognitivo, físico y emocional).

El sistema psicomotor para Da Fonseca tiene todas las características de la Teoría de Sistemas: Totalidad, Jerarquización, integración, equilibrio, retroalimentación, adaptabilidad, equidad.

9. J.P.GUILFORD

Representa al modelo de la teoría factorial de la inteligencia humana los datos motores y psicomotores. Sitúa la actividad psicomotriz como una categoría de información o de contenido llamada comporta mental, esta información psicomotriz proviene de dos fuentes: el yo y el otro. Esta información llamada comportamental, permite la percepción y la reflexión tanto sobre sí como sobre el otro, lo que Thorndike denomina inteligencia social.

10.E.A.FLEISHMAN

Fleishman también representa al modelo factorial, donde estudia la estructura de los diferentes comportamientos psicomotores.

Sostiene que desde la infancia el niño, niña se desarrollan y adquieren a través de diferentes situaciones de aprendizaje facultades motrices, las cuales van a permitirle al adulto alcanzar cierta estabilidad en su vida.

11.JEROME. S. BRUNNER

Brunner señala que el desarrollo psicomotor del niño es la adquisición de capacidades psicomotrices consideradas como un proceso en el cual éste aprende a construir secuencias de movimientos adaptados a sus intereses y a los intentos de las acciones ligándose estrechamente a los demás factores del desarrollo, y muy en particular a la actividad viso motriz.

Señala que el desarrollo de las capacidades del niño comprende tres componentes esenciales: **la intención**, que implica la acción motriz, los mecanismos de percepción y de coordinación. **El feed-back interno**, donde intervienen las señales del sistema nervioso y el feed-back de la acción cuando se ejecuta ésta. **Los patrones de acción**, donde se desarrolla la organización de los diferentes movimientos.

La actividad física del infante debe ser aceptada, estimulada y valorada como una necesidad intrínseca y fundamental para su desarrollo.

12.N.C.KEPHART

Kephart hace énfasis en la importancia de los aprendizajes motores y sensoriales del niño enfrentado con los aprendizajes escolares. Tomando en cuenta:

0 **Plano filogenético**, donde el sistema nervioso alcanza tal grado de complejidad que permite una flexibilidad de las respuestas adaptativas a su biosfera.

0 **La influencia tecnológica**, no le permite al niño desarrollar plenamente su motricidad, ya que esta absorbe la mayor parte de su tiempo, restringiendo a éste la posibilidad de realizar actividades motrices, las cuales son fundamentales para su desarrollo intelectual.

Kephart, insiste sobre la importancia de la adquisición de una estructura mental y neurofisiológica para conseguir un conjunto de aprendizajes que conlleven un equipo de respuestas, experiencias y adiestramientos implicados para lograr el éxito escolar.

Propone para evaluar los aspectos del desarrollo infantil, una escala graduada que permite observar:

0 Las aptitudes motrices globales.

- 0 Los factores perceptuales.
- 0 Las transposiciones espacio-temporales.
- 0 Las percepciones de las formas.
- 0 La estructura del espacio.

13. B.J. CRATTY

Este modelo hace referencia a la síntesis de la conducta. Entre las cuales menciona un modelo de cuatro canales en donde se presenta una conexión:

- Perceptual
- Motor
- Verbal
- Cognitivo

Sustentado en las capacidades motrices, su relaciones con la facultades cognoscitivas y afectivas.

También habla que:

- Cada persona tiene su propia experiencia motriz.
- Los seres humanos tienen un ritmo individual para el desarrollo de sus capacidades y de poder manipular mentalmente las acciones físicas.

14. D. V. GALLAHUE

En su teoría sustenta:

- Que los seres humanos pueden encontrarse en diferentes fases durante diversas tareas realizadas.
- La utilización de las fases en el desarrollo motor se origina a partir de una metodología deductiva en el estadio del desarrollo.
- La constatación del que el niño, niña presenta un desarrollo motriz de lo simple a lo complejo y de lo general a lo específico.
- Existen características físicas que intervienen en las actividades motrices.
- Cada persona debe superar cada fase para poder optar a conductas motrices más complejas.

15.LEV VIGOTSKY

Este autor hace énfasis:

- ✓ La interacción social, en donde el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio socio- cultural.
- ✓ El lenguaje, como una herramienta necesaria para llevarse a cabo el conocimiento, el cual va a permitir el control de las acciones.
- ✓ Existencia de dos funciones mentales: las inferiores (innatas) determinadas genéticamente y las superiores (adquiridas culturalmente), mediante la interacción social.

El proceso de mediación, el cual va a permitir llevar al individuo de su desarrollo real a su desarrollo potencial o zona próxima, se da mediante la interacción social.

2.4.1. La lúdica y la psicomotricidad son necesarias.

La enseñanza tradicional ha presentado algunos cambios en la actualidad. Y es que aquellas técnicas de memorización, la ausencia de dinámicas y el ambiente, muchas veces de terror, en donde 'la letra sólo con sangre entraba', prácticamente son parte del pasado.

Con el desarrollo social se ha renovado la forma de educar y, a consecuencia de esto, muchos planteles educativos han cambiado sus métodos de enseñanza.

Por ejemplo, aprender matemáticas ya no es un 'trauma' como antes. Hoy, a través de juegos como las loterías, los niños se divierten y lo más importante aprende.

La implementación de la lúdica y de los juegos didácticos, hasta hace poco, eran reservados para la enseñanza exclusiva de los niños con problemas de retardo o con dificultades para el aprendizaje. En la actualidad, este es uno de los principales recursos para el aprendizaje escolar en general.

Estudios del profesor Hani Zehdi Amine Awad, pedagogo brasileño, han revelado que la recreación contribuye a la formación motora, ya que brinda posibilidades para que el niño pueda expresar sus sentimientos libres, espontáneos y naturales. Así, se desarrollan no sólo aspectos motores sino también los cognitivos y emocionales.

La lúdica "es importantísima y básica para el aprendizaje, ya que fortalece las destrezas, refuerza los conocimientos y promueve las habilidades en la vida cotidiana", asegura la licenciada Norma Osejo, rectora de la escuela cristiana Espíritu Santo.

La distracción debe ser una constante en la educación actual, por ello todos los juegos didácticos deben estar enfocados en desarrollar las capacidades de concentración y reflexión.

Existen juegos como el ajedrez, el sudoku y otros de memoria que sirven.

2.4.2. La psicomotricidad

Relación que se establece entre la actividad psíquica de la mente humana y la capacidad de movimiento o función motriz del cuerpo.

Esta palabra aparece por primera vez en un congreso de París (Francia), en 1920, expresada por el doctor Ernest Dupréé, quien le da un enfoque terapéutico.

Al principio era utilizada para la corrección de alguna debilidad, dificultad o discapacidad. Hoy, va a más allá: ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, en razón de que se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

En sí, la psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Según Carmen Rubio, psicóloga de la fundación Amigos Benefactores de Enfermos Incurables (Abei), "la noción de la psicomotricidad le otorga un significado psicológico al movimiento, es decir que integra el desarrollo psíquico y motor del niño, ya que por mucho tiempo se creía que estos estaban aislados".

Se entiende como psicomotricidad a la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso del movimiento para el logro de este objetivo.

La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas.

El papel de las docentes es fomentar la práctica de actividades motrices, las cuales variarán de acuerdo a la edad y el proceso de desarrollo del niño, para ello es necesario estar informadas acerca de las características del niño en sus diferentes etapas.

El afecto también es un elemento importante en la psicomotricidad porque entre el movimiento y las emociones existe una relación, por tanto cualquier concepto que se le enseñe al niño tiene una resonancia afectiva que debemos tener siempre en cuenta.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican al correr, saltar o al jugar con la pelota. Mediante estos juegos los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños.

2.4.3. Importancia y beneficios de la psicomotricidad

- Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo.
- Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
- Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.
- Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.

- Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.
- Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.
- Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
- Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.
- Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.
- Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.
- Reafirma su autoconcepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

2.4.4. Importancia de la acción

La base de la psicomotricidad es el movimiento, ya que es el reflejo del pensamiento. Así, “es esencial que durante los siete primeros años se motive a los niños a conocer su cuerpo, ya que con éste se tiene las primeras experiencias”, dice Rubio. De esta manera, el infante conoce las nociones básicas que tienen que ver con la percepción, el espacio y el tiempo, y el control del movimiento.

En la actualidad, la psicomotricidad ayuda a desarrollar funciones cognitivas como la atención, la memoria, la concentración, el razonamiento y la simbolización.

“En los niños de educación inicial este tema es primordial, pues ayuda a desarrollar actitudes y destrezas que les permiten adquirir el conocimiento”, concluye Rubio.

2.5. ACTIVIDAD LUDICA

2.5.1. Aprender a Conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.
- Aprende y valora las diferencias y similitudes de género.
- Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la Escuela.

- Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.
- Es capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio.
- Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas.
- Se inicia en la identificación de palabras escritas; así como en la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.
- Comprende acciones y situaciones de textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, entre otros.
- Interpreta el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

2.5.2. Aprender a Hacer

- Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.
- Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras |finas con orientación hacia acciones pertinentes.

- Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.
- Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.
- Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.
- Práctica hábitos relacionados con el trabajo: planifica lo que va hacer, desarrolla la actividad planificada y comenta lo que hizo.
- Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad.

2.5.3. Aprender a Convivir

Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.

- Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.
- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.
- Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.
- Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.
- Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.
- Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.
- Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.
- Comienza a conocer sus emociones, manejarlas y reconocer las de las demás personas.

Por su parte, Lanz (1998), explica que de acuerdo a lo establecido en los diferentes aspectos deontológicos, que rigen la Educación en Venezuela, el ciudadano que debe formarse se caracteriza por lo siguiente:

El desarrollo de las potencialidades del hombre, fundada en su formación humanística integral, dirigida hacia el desarrollo de la capacidad analítica (soberanía cognitiva o pensar con cabeza propia en términos más coloquiales) hacia una cualificación laboral politécnica que supere la estrecha parcelación del saber y el hacer, con habilidades y destrezas innovadoras, con actitudes y valores solidarios y cooperativos..

Por lo expuesto anteriormente se puede inferir que el perfil del niño y niña que egresa de la Educación Inicial, metafóricamente se concibe, como la semilla plantada que germinará en los niveles educativos subsiguientes.

2.5.4. Estrategia pedagógica

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe

preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2000), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (p.78)

Así mismo, Chacón (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la

metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero (1995), enfatiza que:

- a. el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje
- b. la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje;
- c. las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirva de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea fluido. Y por consiguiente las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias. Al respecto Castenela (1999) señalan que un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual

intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académica.

En cuanto al método, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta” (p. 34). La metodología, según estos autores posee un valor etimológico, en cuanto al tratado de método y al sistema propio de una ciencia particular. Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, (1996), las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno. El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurística. Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, es séptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A hora bien las estrategias y actividades se derivan del análisis, de los métodos y por el tipo de contenido sobre el cual se ejerzan. Cada uno de los métodos genera, por lo común, uno o más procedimientos coherentes con el método de referencia. Las estrategias instruccionales

en el área de educación física deben ser concretas y entre sus puntos de referencia deben considerarse los siguientes aspectos: Equilibrar el manejo de los conceptos, procedimientos y aptitudes, introducir la globalización y la interdisciplinariedad y orientar el aprendizaje sobre el ente corporal, pero no atendiendo al movimiento de ese cuerpo o su desarrollo biológico solamente, si no centrar su finalidad en el humano total como ser viviente integral.

La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y colectivas. En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, la auto responsabilidad y la autorrealización en los estudiantes. El empleo de técnicas grupales según Muñoz y Noriega, propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre si, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Se tiene entonces, que es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y

del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

Maite Garaigordobil Cap.1

Importancia del juego infantil en el desarrollo humano

El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

2.5.5. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

- Descubren sensaciones nuevas.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmicotemporal...).
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

2.5.6. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones (véase cuadro 1). Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz...), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...).

2.5.7. Actividades lúdicas

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce

cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.5.8. Las Actividades Lúdicas

Para Huizinga, citada por Dávila (2003):

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (P. 7).

En términos históricos, se puede señalar con Chateau, que sí existen en primer lugar ciertos juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos pues en el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Más tarde entre los años 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaba hasta 1500 libras por un títere de Boucher.

Asimismo, el juego de "Diablo", importado de china estuvo en gran boga a principios del siglo XIX y volvió a estar de moda más recientemente. El juego de los policías y los ladrones era practicado en el siglo XVIII, por los medios más aristocráticos de Italia.

En cuanto al origen de algunos juegos el autor precitado, señala que el sonajero, el boliche y el trompo han sido considerados como juegos que se remontan hasta los primitivos. De la misma forma, los esquimales practicaban el juego mágico del boliche sin ninguna significación mágica, mientras que la prohibición de cazar al día siguiente constituye testimonio de la persistencia de un tabú cuyo sentido, aún hoy día, se ignora constituyendo estudio de los etnólogos su determinación, de donde se desprende que los juegos nos permiten a veces sondear la historia ignorada de algunas civilizaciones.

De allí que Dávila (2003). Indica que el juego como expresión de las estrategias visuales había sido ya usado en el siglo XVIII, dando origen a las obras híbridas o Cadavre Exquis de los surrealistas, una versión del juego de salón llamado cabeza, cuerpo y piernas; para su realización, cada artista dibujaba objetos, paisajes y detalles de figuras humanas

y animales, en una parte del lienzo o cartón. Una vez terminada su parte, se cubría con papel, para que el siguiente pintor no sufriera la influencia de la obra anterior. Igual ocurre en el juego cabeza, cuerpo y piernas, cada jugador dibuja en un papel una parte del cuerpo y después se dobla para que el siguiente no vea lo que ha hecho el anterior.

Es así como el ejemplo más primitivo de este juego, data de 1778, y es una complicada imagen plegadiza de Lázaro y Epulón, con un esqueleto. Históricamente la especie humana ha pasado de la actividad lúdica a la estética. En el caso de las danzas, éstas antes de constituir manifestación artística, constituyeron sin duda un juego, esto lo revela el hecho del origen lúdico del arte, ya que este nace por el juego.

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (P. 9).

El autor Pavey (1999), ha llegado a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende

que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar". (P. 25).

Basados en los juegos y actividades artísticas como medio educativo eficaz, se ha llegado a realizar propuestas educativas para la enseñanza existiendo en Gran Bretaña escuelas públicas que llevan más de 10 años funcionando sobre esta base, habiendo las autoridades escolares introduciendo planes de estudios centrados en conceptos, formados por ideas fundamentales que abarcan todas las disciplinas académicas como por ejemplo, jerarquía y complementariedad, simetría y asimetría

En la Grecia antigua, los primeros años de su vida se dedicaban al juego y a la recreación. El juego se podía imaginar como una actividad lúdica que enseña al niño a manejar su energía vital, descubrir y disciplinar sus reacciones motrices e imitar lo que el adulto hacía. Los autores precitados expresan sin embargo, que la actividad lúdica era considerada banal y poca seria.

Del mismo modo, con el cristianismo, el juego adopta la consideración de profano e inmoral y desprovisto de todo significado. Es después del siglo XVI que el juego educativo adquiere importancia y es retomado por humanistas y,

básicamente, colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. Comenio (1592-1671) citado por Montenegro (2000), resume su método de enseñanza en la que llamó método natural: naturalidad, intuición y auto-actividad, que no es otra cosa que respetar las leyes naturales, el desarrollo del niño, fomentando su curiosidad por el entorno en general. El juego se constituyó así en elemento básico de esta postura filosófica de la educación.

Dentro de esa marca el inglés John Lohn Locke (1632- 1704), acentuó la necesidad de las experiencias sensoriales en el aprendizaje natural del niño, para él, el niño es una tabla rasa que va llenando cada momento de su experiencia personal con todo aquello que le provee su medio. De esta forma, la actividad lúdica debe guiar ese proceso en la consecución de un aprendizaje adecuado de pautas y normas sociales acordes a su momento histórico, todo ello a través de la observación y la experimentación.

Por otra parte Montenegro (2000), hace referencia a Jean Gorgues Rousear en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir

desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000), sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales.

El norteamericano Sewey (1859-1952), citado por Nuñez de A. (2000), con su obra impulsa aún más esta posición pedagógica. Para él los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experimentados. Dentro de este mismo orden de ideas Dewey sostiene que "El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses" (p. 15).

Al respecto Montessori y otros (1999), hace referencia obligada en este recuento histórico. Con su creación de la "casa de los niños" en Roma, atiende a la población infantil, de 3 a 6 años, de escasos recursos económico. De allí desarrolla todo su modelo pedagógico que se haría famoso en casi todo el mundo. Exponiendo que el niño aprende a ordenar las sensaciones.

2.6. CARACTERISTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE 5 AÑOS

2.6.1. DESARROLLO NEUROLÓGICO

Equilibrio dinámico.

Iniciación del equilibrio estático.

Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente.

Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.

DESARROLLO COGNOCITIVO

Gran fantasía e imaginación.

Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).

Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad.

Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.

Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo.

Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).

Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.

2.6.2. DESARROLLO DEL LENGUAJE

Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas.

Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas).

Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.

- Conversaciones.
- Seriaciones.
- Clasificaciones.

DESARROLLO SOCIO AFECTIVO

Más independencia y con seguridad en sí mismo.

Pasa más tiempo con su grupo de juego.

Aparecen terrores irracionales.

2.6.3. DESARROLLO MOTRIZ

Hay una construcción interna del esquema corporal casi acabado. Se ha logrado en varias etapas. Es el resultado de la delineación de los objetos con respecto a su propio cuerpo y la diferenciación del mundo que lo rodea.

Ha desarrollado la conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento, de sus desplazamientos.

Se ha definido su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general. Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.

Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación visomotora). La realización de actividades manipulativas (trabajos manuales) es importante, pero en ellas deben presentársele obstáculos a vencer, la posibilidad de buscar medios, inventar instrumentos; es decir la oportunidad de descubrir, reflexionar, crear.

Enriqueció sus estructuras de espacio, tiempo, permanencia de los objetos a través de los movimientos finos y su acción con los objetos.

En la actividad motora confluyen tanto los aspectos intelectuales como los afectivos de su personalidad.

2.6.4. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen.

Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi

mío" y "tú tuyo" y ("su suyo").

Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un Martillo.

Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".

Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va deprisa", "El es malo, por eso yo le pego".

INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE

En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo. Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget estadio del pensamiento preoperatorio.

2.7. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

Crea espacios alejados de los límites estrechos de su percepción y los transforma.

Puede transmitir sus sentimientos y pensamientos; acceder al de los otros.

Su universo representativo empieza a ser social, los demás son fuente de conocimiento y se enriquece.

Su pensamiento preoperatorio está centrado en su propio punto de vista y en algún aspecto parcial del objeto de conocimiento (centro de su atención, supliendo la lógica por la intuición).

Hacia la finalización del nivel inicial afirma la conservación de la cantidad, porque su intuición articulada dio paso a la operación (implicando coordinaciones de las representaciones del nivel pre-lógico, organizadas en todos coherentes o sea sistemas).

Esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad.

Recuerda lo que pasó y anticipa lo que aún no ha ocurrido, es decir que se extiende el tiempo (agrega el pasado y futuro representativos)

En las explicaciones que encuentra para los fenómenos que observa, aparece el predominio de la percepción y su incapacidad para relacionar ésta en un sistema que pueda orientarlo hacia determinadas generalizaciones. Anticipa efectos en relación con causas y encontrando la justa explicación para fenómenos sencillos que se le presentan o que puede observar espontáneamente.

A medida que interactúa con objetos y situaciones cotidianas organiza y comprende la realidad cada vez de manera más objetiva.

Se enfrenta con la existencia de otros puntos de vista al interactuar con otros niños en la interacción con el medio, fomentándose así la descentralización.

Sus errores (que desde su lógica no lo son, y considerados desde un punto de vista positivo), muestran las estrategias de pensamiento que proyecta y emplea en las distintas situaciones de desafío en la construcción del conocimiento.

Comienza a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.

Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vincula a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales.

JUEGOS

Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.

Desde los cuatro a los cinco años, los niños / as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una kinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo. La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.

El desarrollo de la lateralidad lleva al niño a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

CAPITULO III

METODOLOGIA

En el presente capítulo se procede a exponer el tipo de investigación así como el diseño de la misma. Por otro lado se ocupa de la población y muestra, método, así como también las técnicas e instrumentos de recolección de datos, cómo se procesaron los datos y el procedimiento que se siguió para llevar a cabo la investigación.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación aplicada o tecnológica:

“Son las investigaciones que se desarrollan con la finalidad de resolver problemas de la práctica social o productiva, busca descubrir o validar los

Métodos, técnicas, instrumentos o materiales que optimicen los procesos o productos, y sus hipótesis se de muestran en términos de eficaz o ineficaz”¹

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Se empleó el Método Cuasi experimental para conocer las causas de los fenómenos, el cómo y los por qué de los mismos, es decir, poder establecer relaciones de causa-efecto entre variables.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

Este diseño resulta de la repetición por dos veces del diseño pre experimental de un solo grupo antes y después.

1º Nombre del Diseño:

Diseño cuasi experimental

2º Estructura:

| | | | |
|----|----|----|----|
| G | VD | VI | VD |
| GE | TA | X | TP |

Dónde:

G = Grupo

¹ ORELLANA, Gaspar Investigación (1999:14),

GE = Grupo experimental

VD = Variable dependiente: Psiccomoricidad

TA = Test anterior

VI = Variable independiente Actividad lúdica

X = Tratamiento

TP = Test posterior

3° Procedimiento

El procedimiento que se siguió para la aplicación del diseño fue el siguiente:

Determinación de la muestra de estudio conformada por los niños y niñas y docentes de la . I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay, provincia de Pasco.

Se realizó la aplicación del pre test todos los niños de 5 años durante el desarrollo de clases a través de la observación.

- Se procesaron los datos y se obtuvo los resultados, los cuales son presentados en tablas y gráficos con sus respectivas descripciones, análisis e interpretaciones. A continuación se realizó el respectivo Tratamiento del programa al grupo experimental.

- Luego se realizó la aplicación del post test durante el desarrollo de la clase mediante la observación.
- Se procesaron los datos y se obtuvo los resultados los cuales son presentados en tablas y gráficos.
- Se elaboraron las conclusiones en relación a los problemas y los objetivos planteados.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población estuvo conformada por todos los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. "Nuestra Señora de Asunción", distrito de Huayllay, provincia de Pasco

TABLA N° 01

DISTRIBUCIÓN POBLACIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN, DISTRITO DE HUAYLLAY, PROVINCIA DE PASCO

| N° | INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE ASUNCION | N° DE NIÑOS | No. DE DOCENTES |
|--------------|---|------------------------|----------------------------|
| 01 | 3 Años | 08 | 1 |
| 02 | 4 Años | 23 | 1 |
| 03 | 5 Años | 17 | 1 |
| TOTAL | | 48 | 3 |

Fuente: Dirección de la II.EE. Nuestra señora de Asunción

3.4.2. Muestra

La muestra fue seleccionada de manera intencional para niños, en caso de docentes se trabajará con todas por ser cantidad mínima; se obtuvo los siguientes datos:

CUADRO N°02

DISTRIBUCION MUESTRAL DE NIÑOS Y DOCENTE DE LA I.E.I
NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN, DISTRITO DE HUAYLLAY,
PROVINCIA DE PASCO

| N°. | SECCION | N° NIÑOS | N° DE DOCENTES |
|-------|---------|----------|----------------|
| 1 | 5 años | 17 | 1 |
| TOTAL | | 17 | 1 |

Fuente: Dirección de la II.EE. Nuestra Señora de Asunción

3.5. TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Para llevar a cabo la presente investigación, se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

3.5.1. Técnica

- ✓ Encuesta
- ✓ Observación

3.5.2. Instrumentos.

La prueba del Pre Test y Post Test, nos permitió evaluar antes y después de aplicar la estrategia para así comparar los resultados en cuanto la actividad lúdica desarrolla la psicomotricidad.

- La Encuesta se realizó con el propósito de recolectar información relacionada a la actividad lúdica y a la psicomotricidad

3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

3.6.1. Procesamiento manual.

Se realizó el procesamiento manual para la tabulación de los datos obtenidos después de la aplicación de los instrumentos.

3.6.2. Procesamiento electrónico

Para el procesamiento de la información, específicamente para la presentación de los resultados, se hizo uso de procesamiento electrónico el cual incluye el uso de software como STATS.

3.6.3. Técnicas Estadísticas

Se aplicó la estadística cuasi experimental para la presentación de los resultados que posteriormente son interpretada y analizada.

3.7. SISTEMA DE HIPÓTESIS

La aplicación las actividades lúdicas en forma adecuada, ayudan el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I. “Nuestra Señora de Asunción”, distrito de Huayllay, provincia de Pasco.

3.8. OPERATIVIZACIÓN DE VARIABLES

Sistema de Variables

V.I. Actividades lúdicas

V.D. Psicomotricidad

OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES |
|--------------------------------|---|---|
| V.I. Actividades Lúdicas | -ESCOLAR -CULTURAL -SOCIAL -MOTORA | Aprendizaje, integración, Expresión y comunicación Pensar, sentir, comportarse Equilibrio, interpersonal Inteligencia . cualidad capacidad. Movimiento |
| V.D. Psicomotricidad | -MUEVE -CONOCE -SIENTE | Control tónico postural, equilibrio, coordinación dinámica y visomotriz, orientación espacial, dominio lateral, control respiratorio, el ritmo y la secuencia, así como la relajación. estructuración temporal, ejecución práctica, creatividad, aprendizaje perceptivo motor. seguridad, temores, miedos, frustración, aceptación, rechazo, deseo, angustia, bloqueo y fantasía. |

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el presente capítulo procedemos a presentar los resultados de la aplicación de los instrumentos, los cuales fueron organizados en función de las variables de estudio, se presentan los resultados a través de las tablas, gráfico y el respectivo análisis.

La presentación de los resultados han sido organizado teniendo en cuenta ambas variables de estudio, ubicando en primer lugar aquellas que se refieren a la dramatización seguida por la variable dependiente desarrollo del lenguaje.

PRE TEST

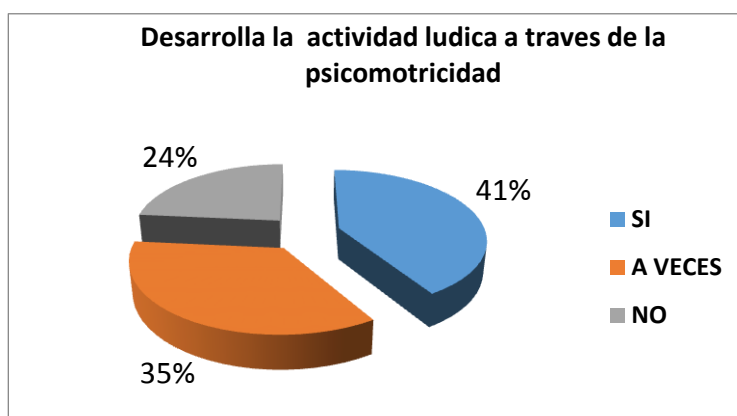
TABLA N° 3

DESARROLLA LA ACTIVIDAD LUDICA ATRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| Si | 7 | 41 |
| A veces | 6 | 35 |
| No | 4 | 24 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 1



Como se puede observar en la presente tabla el 41%, de la muestra si, desarrolla la actividad lúdica a través de la psicomotricidad, seguido por el 35% que lo hace a veces y el 24% no, lo hace. Estos resultados nos muestran claramente que la mayor parte de los niños si desarrolla la actividad a través de la psicomotricidad, pero sería importante que todos los niños se integraran a estas actividades para el desarrollo de la psicomotricidad. *Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que*

formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.²

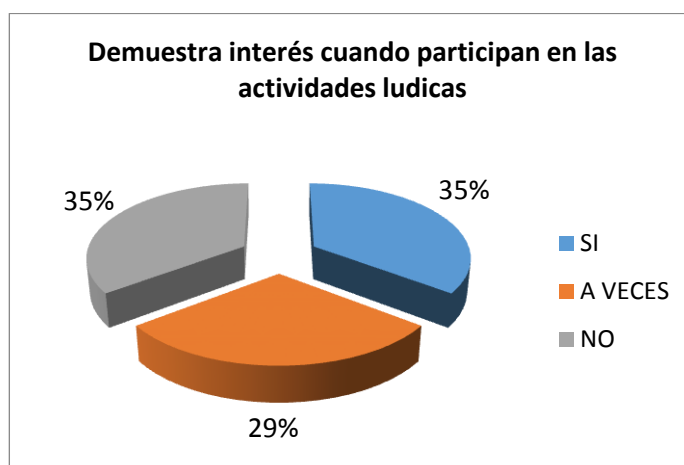
TABLA N° 4

DEMUESTRA INTERÉS CUANDO PARTICIPAN EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS.

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 6 | 35 |
| A VECES | 5 | 29 |
| NO | 6 | 35 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente ficha de observación

GRAFICO N° 2



Los resultados de la tabla N° 4 y su gráfico nos muestran que el 35% de la muestra demuestran interés cuando participan en las actividades lúdicas, seguidos del otro 35% que no lo hace y un 29% lo hace a veces. Estos resultados nos muestran que no es significativo que los niños muestran interés cuando participan en las actividades lúdicas, como sabemos que toda actividad que se realiza es de acuerdo a los intereses

² ARANGUREN, J. L. (1990): "Tecnología, juegos e imaginación". En: *Infancia*, n° 1 (mayo-junio.)

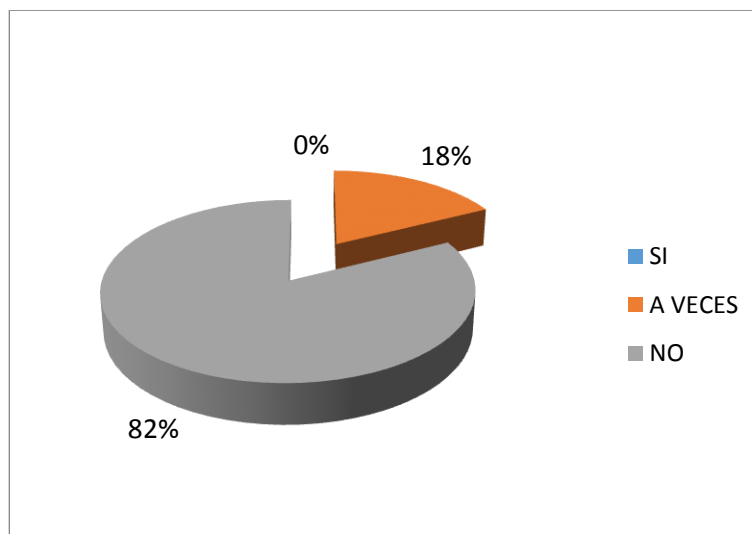
de los niños. Imitación de personajes, objetos y situaciones, para desarrollar la expresión Corporal y la expresión no verbal.

TABLA N° 5
DESARROLLA ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 0 | 0 |
| A VECES | 3 | 18 |
| NO | 14 | 82 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 3



Tal como nos muestra la tabla N° 5, el 82% de los niños no desarrolla actividades de coordinación motora gruesa un 18% que lo hace a veces.

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades de coordinación motora

gruesa.

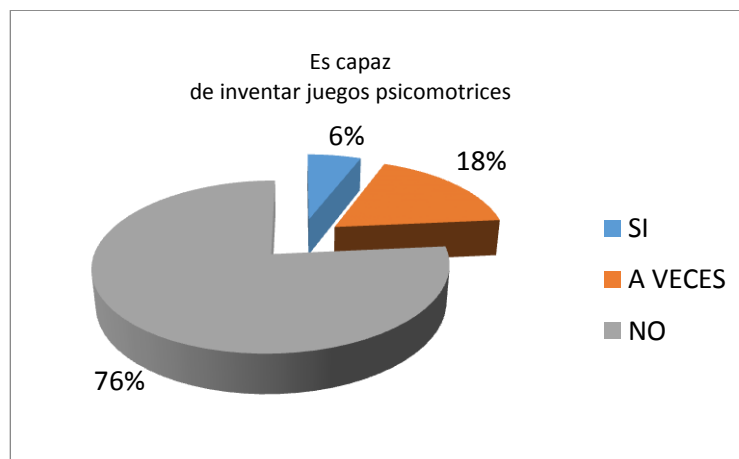
TABLA N° 6

ES CAPAZ DE INVENTAR JUEGOS PSICOMOTRICES

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 1 | 6 |
| A VECES | 3 | 18 |
| NO | 13 | 76 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 4



La tabla nos muestra que el 76% de los niños no tienen dominio para inventar juegos psicomotrices, seguido por el 18% que lo hace a veces y solo un 6% si es capaz de inventar juegos psicomotrices. A partir de estos resultados podemos afirmar que un mínimo % de los niños tienen dominio

para para que inventes juegos psicomotrices. *Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida.*

TABLA N° 7

NOMBRA POR LO MENOS 20 PARTES DE SU CUERPO

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 0 | 0% |
| A VECES | 0 | 0% |
| NO | 17 | 100% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 5



Tal como se observa en la tabla N° 7 un 100% de los niños no nombrar 20 partes del cuerpo humano. El resultado nos demuestra que los niños a falta de práctica no pueden emplear las habilidades en la identificación de las

partes de su cuerpo porque no lo realizan en forma dirigida pero las actividades surge de la observación de la acción espontánea de los niños en un momento en que las teorizaciones sobre el juego simbólico y su importancia para el desarrollo cognitivo aún no habían sido construidas.

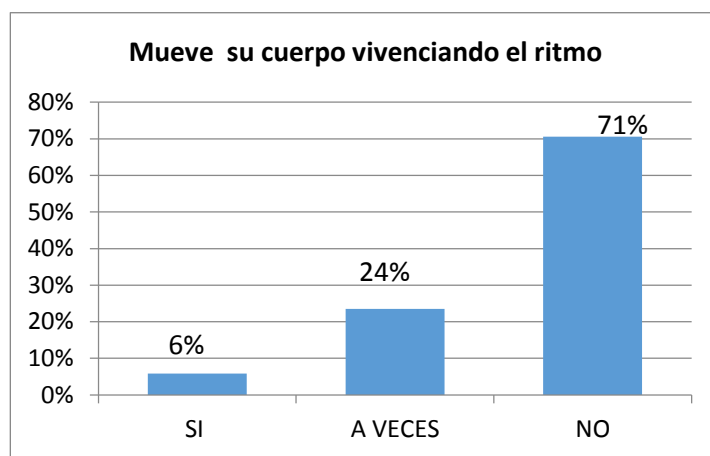
TABLA N° 8

MUEVE SU CUERPO VIVENCIANDO EL RITMO

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 1 | 6% |
| A VECES | 4 | 24% |
| NO | 12 | 71% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 6



La tabla N° 8 nos muestra que el 71% de los niños no mueve su cuerpo vivenciando el ritmo, seguido por el 24% que lo hace a veces y solo un 6% si realizan. A partir de estos resultados podemos afirmar que un mínimo % de los niños realizan diferentes movimientos en el desarrollo de la psicomotricidad y el mayor porcentaje no realizan. *Es aconsejable seguir un plan de trabajo con nuestro alumnado de Educación Infantil para que vaya*

conquistando el ritmo de un modo gradual y consciente a través del movimiento, la expresión del cuerpo, los juegos musicales.

Siendo tarea de los padres de familia y de los docentes de Educación Inicial teniendo en cuenta la estimulación en niños menores de 5 años.

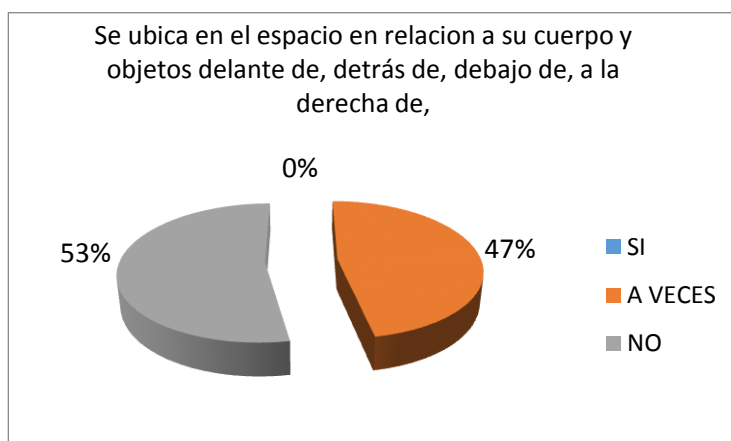
TABLA N° 9

SE UBICA EN EL ESPACIO EN RELACIÓN A SU CUERPO Y OBJETOS DELANTE DE- DETRÁS DE, ENCIMA DE- DEBAJO DE, A LA DERECHA DE- A LA IZQUIERDA DE.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 0 | 0% |
| A VECES | 8 | 47% |
| NO | 9 | 53% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 7



Tal como se observa en la tabla N° 9 un 53% de los niños se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de, detrás de, debajo de, a la derecha de, a la izquierda de, seguido del 47% que lo hace a veces.

Estos resultados nos demuestran que los niños no se ubica en el espacio y un porcentaje menos del 50% lo hace a veces. Estos datos nos indican que falta motivación, estimulación y guía a los niños por parte de la docente y otras personas que están a cargo de los niños para participar en estas actividades.

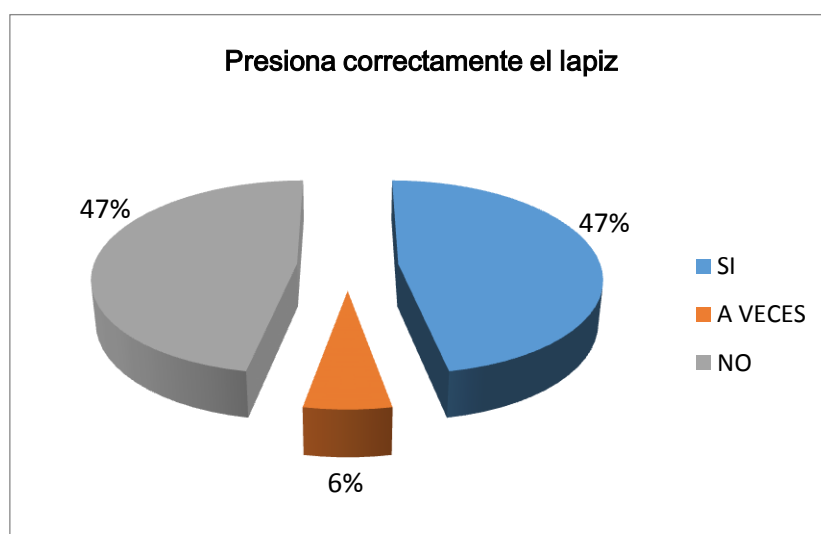
TABLA N° 10

PRESIONA CORRECTAMENTE EL LAPIZ

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 8 | 47% |
| A VECES | 1 | 6% |
| NO | 8 | 47% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 8



Como se aprecia en la tabla N° 10 un 47% de los niños si presionan correctamente el lápiz, y el otro porcentaje del 47% no puede presionar correctamente el lápiz, mientras que el 6% lo hace a veces.

Las docentes debe control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos adecuadas en diferentes actividades de clases diariamente.

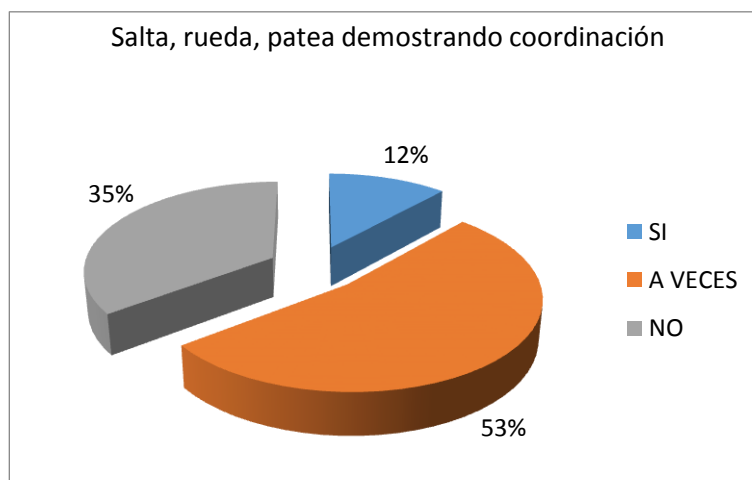
TABLA N° 11

SALTA ,RUEDA, PATEA DEMOSTRANDO COORDINACIÓN

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 2 | 12% |
| A VECES | 9 | 53% |
| NO | 6 | 35% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 9



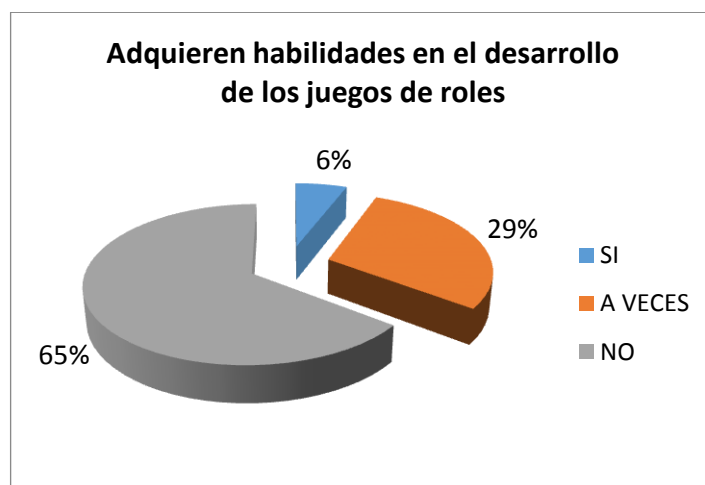
La presente tabla nos muestra que un 53% a veces Salta, rueda, patea demostrando coordinación y un 35% no lo hace y sólo un 12% si lo hace. Sabemos que los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: Conocimiento y planeación. Coordinación. Fuerza muscular. Sensibilidad normal.

TABLA N° 12

ADQUIEREN HABILIDADES EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE ROLES.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 1 | 6% |
| A VECES | 5 | 29% |
| NO | 11 | 65% |
| TOTAL | 17 | 100% |

GRAFICO N° 10



Tal como se puede observar en la presente tabla, un 65% de los niños no adquieren habilidades en el desarrollo de juegos de roles, un 29% lo demuestra a veces y solo un 6% si tienen.

Estos resultados nos indican que los niños no desarrollan juegos de roles y sabemos de la importancia de estos juegos porque:

El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño/a desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea.³

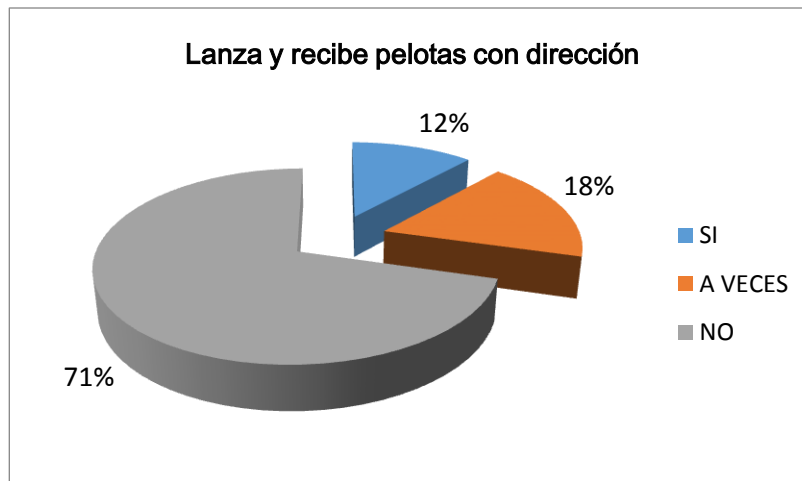
TABLA N° 13
LANZA Y RECIBE PELOTAS CON DIRECCIÓN

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 2 | 12% |
| A VECES | 3 | 18% |
| NO | 12 | 71% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente ficha de observación

GRAFICO N° 11

³ <http://www.monografias.com/trabajos41/juego-de-roles/juego-de-roles.shtml>



La presente tabla y su gráfico nos muestra que un 71% no lanza y recibe pelotas con dirección, seguido de un 18% que a veces realizan y sólo un 12% si realizan. Estos datos nos indican que la mayor parte de los niños no realizan lanzamiento de pelotas para recepcionar con dirección. Se debe desarrollar la esfera de los sentimientos intelectuales, estéticos y Morales. Se sientan las bases para muchos sentimientos morales positivos: amistad, camaradería, sentido del deber, responsabilidad.

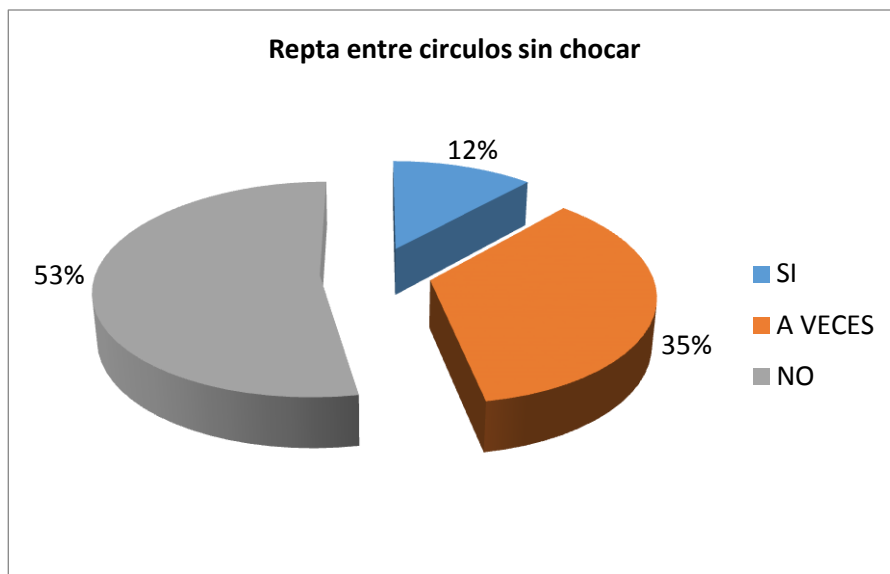
TABLA N° 14

REPTA ENTRE CIRCULOS SIN CHOCAR

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 2 | 12% |
| A VECES | 6 | 35% |
| NO | 9 | 53% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 12



Como podemos ver en la presente tabla, 53% de los niños no repta entre círculos sin chocar, un 35% que a veces si realiza y un 12% si repta entre círculos sin chocar. Como podemos ver los niños tienen dificultad para la realización de la actividad sabiendo que el juego es una necesidad en la vida del niño, en él se condiciona el desarrollo de la fuerza física, sus manos adquieren destreza, su cuerpo se hace más flexible, su vista aguda desarrolla además el raciocinio, la entereza, la creatividad, la iniciativas la independencia.

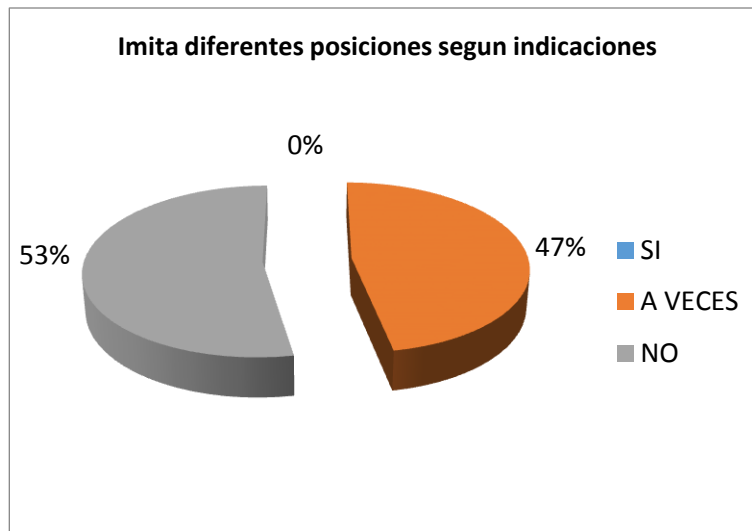
TABLA N° 15

IMITA DIFERENTES POSICIONES SEGÚN INDICACIONES

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 0 | 0% |
| A VECES | 8 | 47% |
| NO | 9 | 53% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N°13



Se observa en la presente tabla N° 15, un 53% no imita diferentes posiciones según indicaciones, seguido de un 47% que lo hace a veces y el 0% si lo hace.

Sabemos que la maestra de educación inicial realiza diferentes actividades para desarrollar actividades de psicomotricidad y actividades lúdicas

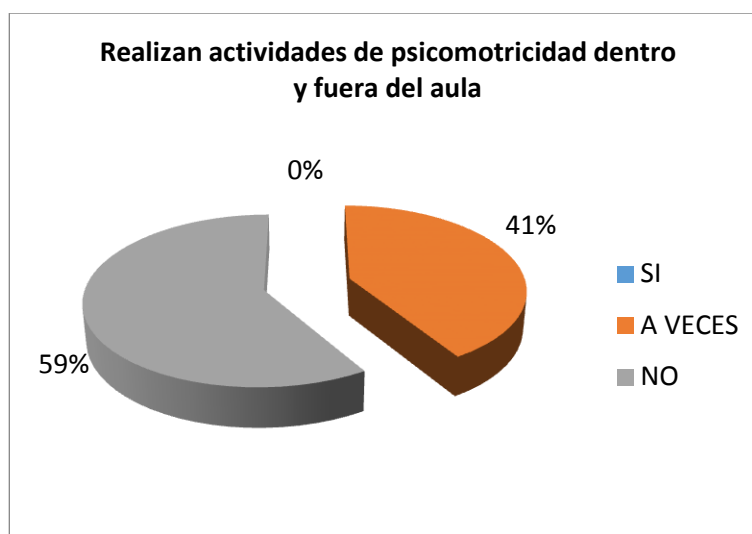
Antes de realizar las actividades, es importante que se analicen con el fin de hacer las adecuaciones, preguntas o precisiones que se consideren necesarias, y de este modo enriquecerlas y desarrollarlas con fluidez.

TABLA N° 16

REALIZA ACTIVIDADES DE PSICOMOTRICIDAD DENTRO Y FUERA DEL AULA

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 0 | 0% |
| A VECES | 7 | 41% |
| NO | 10 | 59% |
| TOTAL | 17 | 100% |

GRAFICO N° 14



Como se puede ver en la tabla N° 16, un 59% de los niños no realizan actividades de psicomotricidad dentro y fuera del aula seguido del 41% que a veces realizan actividades de psicomotriz dentro y fuera del aula.

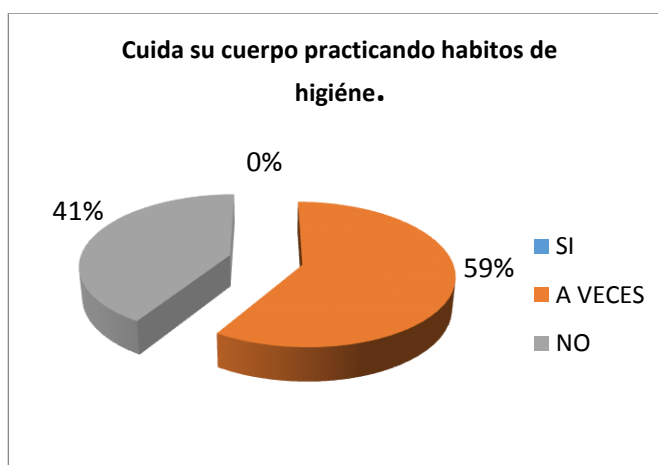
Estos datos no son significativos ya que, las actividades de La educación infantil se ordena en 2 ciclos en los que se atiende progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y a los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social.

TABLA N° 17

CUIDA SU CUERPO PRACTICANDO HABITOS DE HIGIENE

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 0 | 0% |
| A VECES | 10 | 59% |
| NO | 7 | 41% |
| TOTAL | 17 | 100% |

GRAFICO N° 15



La presente tabla y su grafico nos muestran que un 59% a veces cuida su cuerpo practicando hábitos de higiene, un 41% no cuida su cuerpo practicando hábitos de higiene. Estos datos nos indican que a veces la mayor parte de los niños cuida su cuerpo practicando hábitos de higiene, y el porcentaje restante no lo hace. Los hábitos de aseo revisten importancia para la conservación de la salud y su ausencia ocasiona las infecciones de la piel, las diarreas causadas generalmente por la ingestión de alimentos con las manos sucias o preparados, sin tener en cuenta las condiciones de higiene, las caries dentales, entre otros.

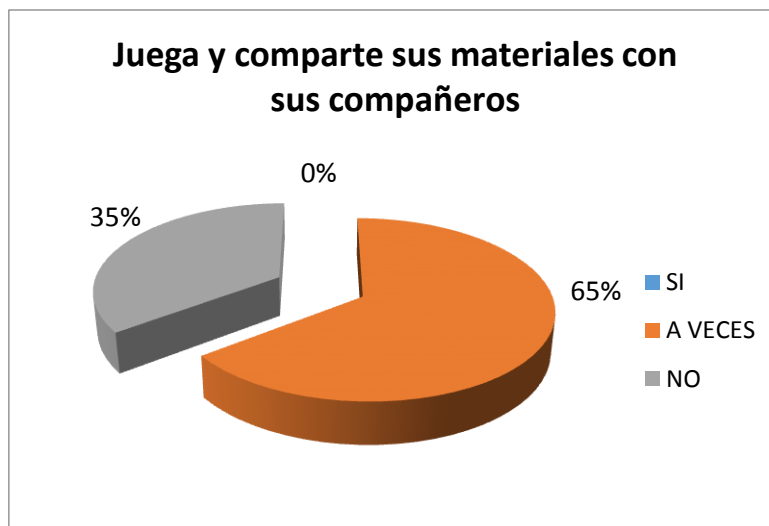
TABLA N° 18

JUEGA Y COMPARTE SUS MATERIALES CON SUS COMPAÑEROS.

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 0 | 0% |
| A VECES | 11 | 65% |
| NO | 6 | 35% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 16



Como se aprecia en la tabla N° 18 un 65% de los niños a veces juegan y comparte sus materiales con sus compañeros, y el otro porcentaje del 35% no comparte. Para un niño, aprender a compartir es un proceso largo que cuesta un tiempo y requiere un aprendizaje, ya que compartir no es una característica innata del ser humano y, de hecho, nos cuesta mucho incluso de adultos, a pesar de saber que es algo positivo. Usted puede usar este mismo método o estrategia con muchas actividades que la maestra desarrolla con sus niños. La forma como le presenta los juguetes y artículos les ayudará a practicar a cómo compartir y a aprender a tomar turnos.

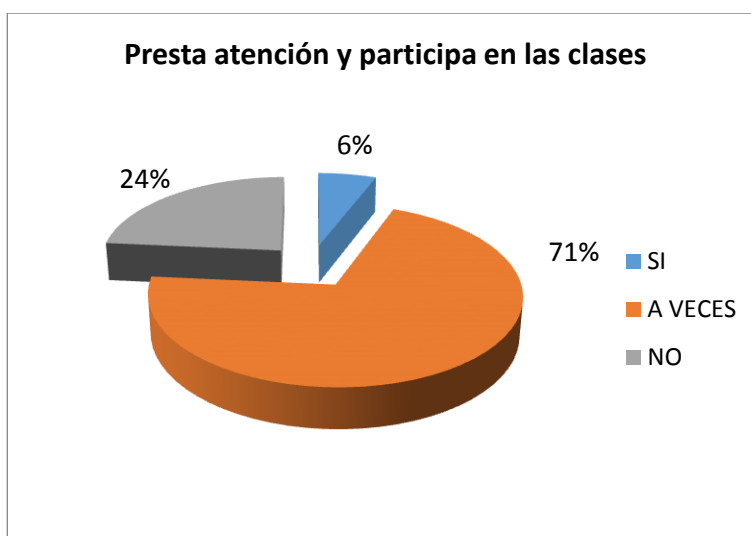
TABLA N° 19

PRESTA ATENCIÓN Y PARTICIPA EN LAS CLASES.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 1 | 6% |
| A VECES | 12 | 71% |
| NO | 4 | 24% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

GRAFICO N° 17



La presente tabla y su grafico nos muestran que un 71% a veces presta atención y participa en las clases, el 24% no presta atención sólo un 6% si presta atención.

Estos resultados nos indican que la muestra en un % alto no se concentran en clase porque tienen muchos distractores en el aula como son laminas, siluetas, juguetes entre otros. La motivación juega un papel importante durante el desarrollo de las clases se debe de realizar al inicio, durante el desarrollo y en el cierre de las clases; para mantener la atención de los niños.

POST TEST

TABLA N° 20

DESARROLLA LA ACTIVIDAD LUDICA ATRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| Si | 14 | 82 |
| A veces | 2 | 12 |
| No | 1 | 6 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

Observamos en la presente tabla del Post Test que el 82% de los integrantes de la muestra si desarrollan la actividad lúdica a través de la psicomotricidad, seguido por el 12% de que a veces desarrolla la actividad lúdica, y el 1% no desarrolla; habiendo mejorado en un 50%,

TABLA N° 21

DEMUESTRA INTERÉS CUANDO PARTICIPAN EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS.

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 11 | 65 |
| A VECES | 6 | 35 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

Los resultados de la tabla N° 21 nos muestran que el 65% de la muestra demuestran interés cuando participan en las actividades lúdicas, seguidos del 35% que a veces lo hace. Estos resultados nos muestran que es significativo que los niños muestran interés cuando participan en las actividades lúdicas.

TABLA N° 22

DESARROLLA ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 15 | 88 |
| A VECES | 2 | 12 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

De acuerdo a la presente tabla podemos observar que el 88% de la muestra si desarrolla actividades de coordinación motora gruesa y el 12% lo desarrolla a veces habiendo mejorado considerablemente,

TABLA N° 23

ES CAPAZ DE INVENTAR JUEGOS PSICOMOTRICES

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 14 | 82 |
| A VECES | 2 | 12 |
| NO | 1 | 6 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

En la tabla se observa que el 82% de los niños de la muestra si es capaz de inventar juegos psicomotrices, el 12% lo hace a veces y el 6% no lo hace siempre tenemos una mejora en inventar juegos psicomotrices por los niños integrantes de la muestra.

TABLA N° 24

NOMBRA POR LO MENOS 20 PARTES DE SU CUERPO

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|------------|
| SI | 16 | 94 |
| A VECES | 1 | 6 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 17 | 100 |

Fuente Ficha de observación

En la presente tabla se observa que el 94% d la muestra nombra por lo menos 20 partes de su cuerpo y el 6% lo hace a veces, en esta oportunidad los niños desarrollaron sus habilidades para identificar las partes de su cuerpo.

TABLA N° 25

MUEVE SU CUERPO VIVENCIANDO EL RITMO

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|-------------|-------------|------------|
| SI | 13 | 76% |
| A VECES | 3 | 18% |
| NO | 1 | 6% |

| | | |
|--------------|-----------|-------------|
| TOTAL | 17 | 100% |
|--------------|-----------|-------------|

Fuente Ficha de observación

En la tabla N° 25 se observa que el 76% de los niños si mueve su cuerpo vivenciando el ritmo, el 18% lo hace a veces y el 6% no lo hace.

Ya han ido conquistando el ritmo de un modo gradual y consciente a través del movimiento, la expresión del cuerpo, los juegos musicales. Con lo cual se siente mejor ante algunas presentaciones y actuaciones en el Institución Educativa.

TABLA N° 26

SE UBICA EN EL ESPACIO EN RELACIÓN A SU CUERPO Y OBJETOS DELANTE DE- DETRÁS DE, ENCIMA DE- DEBAJO DE, A LA DERECHA DE- A LA IZQUIERDA DE.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 15 | 88% |
| A VECES | 2 | 12% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

La presente tabla nos indica que el 88% de la muestra si se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de, detrás de, encima de, debajo de, a la derecha de, a la izquierda de., el 12% a veces lo hace, tenemos una mejora significativa.

TABLA N° 27

PRESIONA CORRECTAMENTE EL LAPIZ

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|-------------|-------------|------------|
| SI | 14 | 82% |
| A VECES | 3 | 18% |

| | | |
|--------------|-----------|-------------|
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

En la presente tabla se observa que el 82% de la muestra si presiona correctamente el lápiz y el 18% lo hace a veces, se obtuvo mejora después del tratamiento aplicado a la muestra de los niños.

TABLA N° 28

SALTA , RUEDA, PATEA DEMOSTRANDO COORDINACIÓN

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 15 | 88% |
| A VECES | 2 | 12% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

La presente tabla nos muestra que un 88% si Salta, rueda, pateo demostrando coordinación y un 12% lo hace a veces, habiendo mejorado después del tratamiento.

TABLA N° 29

ADQUIEREN HABILIDADES EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE ROLES.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 16 | 94% |
| A VECES | 1 | 6% |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de observación

Tal como se observa en la presente tabla, un 94% de los niños si adquieren habilidades en el desarrollo de juegos de roles, un 6% lo demuestra a veces teniendo una mejora significativa.

TABLA N° 30

LANZA Y RECIBE PELOTAS CON DIRECCION.

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 16 | 94% |
| A VECES | 1 | 6% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de Observación

En la Tabla se observa que el 94% de la muestra si lanza y recibe pelotas con dirección y el 6% a veces lo hace, se ha mejorado en relación a la anterior prueba,

TABLA N° 31

REPTA ENTRE CIRCULOS SIN CHOCAR

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 15 | 83% |
| A VECES | 2 | 11% |
| NO | 1 | 6% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de Observación

En la tabla se observa que el 83%de la muestra si reptar entre círculos sin chocar, el 11% lo hace a veces y el 6% no los hace, habiendo superado las dificultades los niños que presentaron en la primera prueba.

TABLA N° 32

IMITA DIFERENTES POSICIONES SEGÚN INDICACIONES

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 15 | 88% |
| A VECES | 2 | 12% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente ficha de observación

En la tabla se observa que el 88% de la muestra si imita diferentes posiciones según indicaciones, sólo el 12% lo hace a veces, se obtuvo una mejora significativa

TABLA N° 33

REALIZA ACTIVIDADES DE PSICOMOTRICIDAD DENTRO Y FUERA DEL AULA

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 15 | 88% |
| A VECES | 1 | 6% |
| NO | 1 | 6% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de Observación

Observamos en la tabla que el 88% de la muestra si realiza actividades de psicomotricidad dentro y fuera del aula, el6% lo hace a veces y el otro 6% no lo hace. Se mejoró con el tratamiento.

TABLA N° 34

CUIDA SU CUERPO PRACTICANDO HABITOS DE HIGIÉNE

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 14 | 82% |
| A VECES | 3 | 18% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de Observación

En la tabla se observa que el 82% de la muestra si cuida su cuerpo practicando hábitos de higiene el 18% lo hace a veces, superando significativamente la primera prueba.

TABLA N° 35

JUEGA Y COMPARTE SUS MATERIALES CON SUS COMPAÑEROS

| INDICADORES | Frecuencia. | porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 16 | 94% |
| A VECES | 1 | 6% |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 17 | 100% |

Fuente Ficha de Observación

La presente tabla muestra que el 94% de la muestra si juega y comparte sus materiales con sus compañeros, el 6% lo hace a veces.

TABLA N° 36

PRESTA ATENCIÓN Y PARTICIPA EN LAS CLASES

| INDICADORES | Frecuencia. | Porcentaje |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 12 | 71% |
| A VECES | 5 | 29% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 17 | 100% |

Observamos en la tabla que el 71% de la muestra si presta atención y participa en clases y el 29% a veces presta atención a diferencia de la prueba anterior hubo mejora.

CONCLUSIONES

- ✓ Se estableció la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 5 años. En el campo de la psicomotricidad, el juego ayuda al niño a tomar conciencia de su cuerpo, del movimiento, del espacio y a traducirlo en pautas de acción.
- ✓ Las actividades lúdicas seleccionadas en forma adecuadas sirven para desarrollar la psicomotricidad del niño de 5 años. La Psicomotricidad es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño e igualmente contribuye a la maduración cognitiva y socioemocional, pues crea la vinculación entre acción, pensamiento y emocionalidad; en este sentido hablamos de un cuerpo que puede ser vivido, percibido y representado.
- ✓ La importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 5 años según Bruner destaca la importancia de la actividad lúdica en este sentido, puesto que en esa acción hay una configuración global de la conducta del niño. Mediante el juego desarrolla el equilibrio, controla y coordina sentidos y miembros, explora el mundo material.

RECOMENDACIONES

- ✓ Las docentes de Educación Inicial deben considerar como una prioridad el desarrollo de actividades lúdica y psicomotricidad. Los principios básicos de la psicomotricidad, se fundan en estudios psicológicos y fisiológicos que relacionan el movimiento con las funciones mentales, el aprendizaje y la formación de la personalidad del niño.
- ✓ Que la Región de Educación debería organizar talleres de juegos y psicomotricidad, dirigidos a docentes del nivel de Educación Inicial, estudiantes del Instituto Pedagógico, de la Universidad y personas interesadas sobre el tema. Para obtener beneficios tal como indicaba Piaget: La actividad motora y la actividad psíquica no son realidades extrañas. La organización cognoscitiva se construye en relación con la dinámica de la acción que al repetirse, se generaliza y asimila los objetos nuevos, varía y se adapta en función de la cualidad de los objetos (acomodación). La coordinación de la asimilación y de la acomodación constituye una nueva realidad del mundo.

BIBLIOGRAFÍA

- AUSBEL, D. (2004). Psicología Educativa. México. Trillas
- BALLESTEROS, S. (1982). El esquema corporal (Función básica del cuerpo en el desarrollo psicomotor y educativo). Madrid: Tea.
- BERRUEZO, P. P. (2000). "Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España". Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado,
- Cobos, P. (1995, reimp. 1998). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid: Pirámide
- Conde, J. L. y Viciano, V. (1977). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Málaga: Aljibe
- DECROL Y MME MONCHANA (1985). La iniciación y la actividad intelectual y motriz por los juegos recreativos. Madrid: Librería española Francisco Beltran.
- DE GUZMÁN, M. (1988). Para pensar mejor. Barcelona. Editorial Labor.
- FINGERMANN, Gregorio (1976). El juego y sus proyecciones sociales. Bs. As. Editorial El Ateneo.
- Fernández Iriarte, M.J. (1984). Educación psicomotriz en preescolar y ciclo preparatorio. Madrid: Narcea.
- FLOREZ, Rafael, (1994). Hacia una pedagogía del conocimiento: Bogotá, Editorial MacGrawHill.
- GARCÍA, E. (1987): "El juego no tiene edad", en Revista de Educación Física.
- ORTEGA, R. (1991): «El juego socio-dramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social». Infancia y Aprendizaje.
- PIAGET, J. (1979): La formación del símbolo en el niño. México. Fondo de cultura económica
- VYGOTSKY, L.S. (1982): «El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño». Versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto

Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933. Leningrado. Cuadernos de Pedagogía,

WALLON, H. (1975). Los orígenes del carácter en el niño. Buenos Aires: Nueva Visión.

WALLON, H. (1980). La evolución psicológica del niño. Barcelona: Crítica.

ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,

Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial

LA ACTIVIDAD LÚDICA DESARROLLA LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO DE 5 AÑOS DE LA I.E.E. "NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN", DISTRITO DE HUAYLLAY – PROVINCIA DE PASCO.

FICHA DE OBSERVACION (PRE TEST Y POST TEST)

APELLIDOS Y

NOMBRES.....

| N° | indicadores | SI | A.V. | NO |
|----|---|----|------|----|
| 01 | Desarrolla la actividad lúdica a través de la psicomotricidad | | | |
| 02 | Demuestra interés cuando participan en las actividades | | | |
| 03 | Desarrolla actividades de coordinación motora gruesa | | | |
| 04 | Es capaz de inventar juegos psicomotrices | | | |
| 05 | Nombra por lo menos 20 partes de su cuerpo | | | |
| 06 | Mueve su cuerpo vivenciando el ritmo | | | |
| 07 | Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de- detrás de, encima de- debajo de, a la derecha de- a la izquierda de. | | | |
| 08 | Presiona correctamente el lápiz | | | |
| 09 | Salta , rueda, pateando demostrando coordinación | | | |
| 10 | Adquieren habilidades en el desarrollo de los juegos de roles | | | |
| 11 | Lanza y recibe pelotas con dirección | | | |
| 12 | Repta entre círculos sin chocar | | | |
| 13 | Imita diferentes posiciones según indicaciones | | | |
| 14 | Realiza actividades de psicomotricidad dentro y fuera del aula | | | |
| 15 | Cuida su cuerpo practicando hábitos de higiene | | | |
| 16 | Juega y comparte sus materiales con sus compañeros | | | |
| 17 | Presta atención y participa en las clases | | | |

UNIDAD DE APRENDIZAJE



-Conozcamos y cuidemos nuestro cuerpo-

5

AÑOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN : Conozcamos y cuidemos nuestro cuerpo

PROBLEMA : Desconocimiento sobre la importancia en el cuidado de nuestro cuerpo

TEMPORALIZACIÓN: Aproximado 30 días

JUSTIFICACIÓN : Por que se observa en los niños y niñas el desconocimiento de si mismo a partir de la toma de conciencia de sus características personales el escaso conocimiento de su cuerpo, la poca practica de hábitos de higiene ambiental y alimenticia personal por lo que se hace necesario realizar actividades que contribuyan a la formación de una cultura de cuidado y promover estilos de vida saludable.

| ÁREA | COMPONENTE | LOGRO DE APRENDIZAJE | CAPACIDADES Y ACTITUDES |
|--|---|--|---|
| 2. Identidad | 2. Se identifica como niño o niña reconociendo y valorando sus características físicas afectivas y espirituales y de la de sus compañeros. | 2.1 Identifica las características y cualidades de las partes de sus segmentos gruesos estableciendo semejanzas y diferencias. 2.2 Identifica las características y cualidades de las partes finas de su cuerpo estableciendo diferencias y semejanzas con los otros. 2.5 Se identifica como niño o niña conociendo sus características corporales de varón y mujer. | 2. Identidad |
| 3. Desarrollo de la autonomía | 3. Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en si mismo de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando las ideas propias y la de los demás. | 3.5 Practica con autonomía hábitos de higiene utilizando adecuadamente los útiles de aseo. 3.5.1 Practica con autonomía hábitos de orden limpieza y cuidados del ambiente en que se desenvuelve en las actividades cotidianas. 3.7 Utiliza adecuadamente instrumentos que ofrecen peligro para prevenir accidentes. 3.8 Respeta reglas de seguridad en el uso de instrumentos peligrosos. | 3. Desarrollo de la autonomía |
| 4. Socialización y la regulación emocional | 4. Participa en actividades de grupo, familia, aula, comunidad e iglesia de | 4.9 Participa y disfruta en la planificación y realización de experiencias sencillas referidas a una actividad grupal. | 4. Socialización y la regulación emocional. |

| | | | |
|----|---|--|--|
| I. | manera constructiva responsable, preactiva, solidaria. Valora los aportes propios de los otros y su pertenencia a un grupo social determinado . | | |
|----|---|--|--|

| | | | |
|-----------------------|--------------------------------------|--|---|
| Comunicación Integral | 1. Expresión y Comprensión Oral | 1. Expresa con espontaneidad sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, conocimientos y experiencias, comprendiendo los mensajes y apreciando el lenguaje oral como una forma de comunicarse con los demás. | <p>1.1 Se expresa claramente al comunicar sus experiencias preceptuales.</p> <p>1.5 Describe los roles de las personas observando su identidad sexual.</p> <p>1.7 Utiliza el lenguaje verbal para planificar experiencias y anticipar soluciones plantear predicciones.</p> <p>1.8 Escucha con interés las explicaciones e información que le da el adulto y otros niños estableciendo un diálogo sobre los aspectos que le interesa.</p> |
| | 2. Comprensión Lectora | 2. Describe e interpreta los mensajes de diferentes imágenes y textos de su entorno dando una opinión frente a ellos. Disfruta de la lectura. | <p>2.1 Comprende y expresa algunas manifestaciones literarias, rimas y trabalenguas y adivinanzas.</p> <p>2.3 Interpreta imágenes y describe las principales características.</p> <p>2.6 Escucha relatos bíblicos identificando las situaciones significativas sobre la creación de Dios.</p> <p>4.6 Distingue elementos básicos de la expresión plástica color y forma que le permita desarrollar su sensibilidad estética.</p> <p>4.13 Dramatiza personajes reales identificando su sexualidad varón mujer.</p> |
| | 4. Expresión y Apreciación Artística | 4. Expresa sus emociones y sentimientos y representa acciones y vivencias utilizando diferentes formas de comunicación y representación: plástica, musical, | |


| | | | |
|-------------------|------------------------------------|---|---|
| Lógico Matemática | 1. Número, relaciones y funciones. | 1. Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa. | <p>1.1 Identifica objetos y sus características preceptuales color, forma y tamaño.</p> <p>1.3 Relaciona objetos de una colección utilizando cuantificadores muchos pocos.</p> <p>1.4 Agrupa objetos utilizando diversos atributos.</p> <p>1.5 Relaciona objetos en función de sus características preceptuales, mas duro, mas blando, más suave, más áspero, mas frío, mas caliente.</p> |
| | 2. Geometría y medida. | 2. Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, dirección distancia y posición respecto a objetos, personas y lugares de su entorno. Valora la importancia de orientarse en el espacio. | 2.1 Se ubica en el espacio identificando las nociones dentro fuera, arriba, abajo, delante, detrás, a la derecha, a la izquierda. |

| | | | |
|--------------------|--|--|---|
| Ciencia y Ambiente | <p>1. Conocimiento del ambiente natural.</p> <p>2. Intervención humana en el ambiente.</p> | <p>1. Interactúa en forma activa y placentera con el medio natural utilizando estrategias de exploración y experimentación con sus elementos. Descubre las relaciones que se dan entre los seres vivos mostrando actitudes de respeto y cuidado.</p> <p>2. Utiliza estrategias Básicas de exploración experimentación y resolución de problemas en su interacción con el entorno natural descubriendo la noción de objetos, su diversidad, funcionalidad y explicando fenómenos.</p> | <p>1.2 Observa y pregunta por las transformaciones de los elementos de la naturaleza.</p> <p>1.5 Demuestra interés por el origen de la vida.</p> <p>1.9 Reconoce la relación causa efecto en diversas situaciones de la vida cotidiana anticipándose a las consecuencias.</p> <p>2.1 Identifica y utiliza algunas formas de preservar sus medios naturales contribuyendo al desarrollo de ambientes saludables.</p> <p>2.2.1 Se interesa por el cuidado del ambiente.</p> |
|--------------------|--|--|---|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

"MI cuerpo es maravilloso"

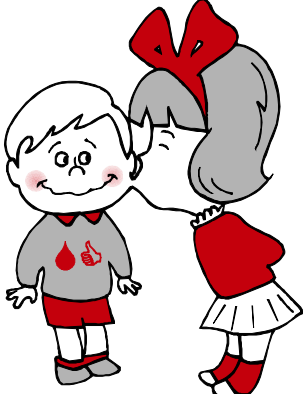
1. Aprendizaje esperado : Reconocen que somos creación de Dios
2. Actitudes : Amor - Respeto
3. Evaluación : Dialogo

| Fases | Estrategias | Materiales |
|---------------|--|--|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> - Se mostrará al niños una lamina sobre la creación; luego se le preguntará al niño que es lo que ven y los describe - Escucha el texto bíblico "La creación" - Dialoga acerca de lo que Dios a creado, se les explicará el porque Dios creo al hombre (nuestros primeros padres). | |
| Proceso | <ul style="list-style-type: none"> - Les haremos entender que somos creación de Dios - Iniciamos el dialogo con las preguntas ¿que hizo Dios?, ¿Qué creo primero?, ¿Qué hizo después?, ¿Por qué creo al hombre? - Dibuja lo que mas les ha gustado sobre la creación - Ordena una secuencia e la creación y lo pega | <p>Laminas</p> <p>Afiches</p> <p>Biblia</p> <p>Relatos</p> <p>Papel</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p> |
| Transferencia |  | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“Mi cuerpo es maravilloso”

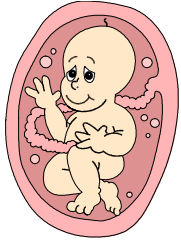
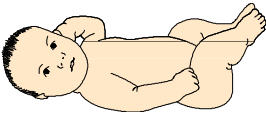

1. Aprendizaje esperado : reconocen nuestra sexualidad
2. Actitudes : Amor y respeto
3. Evaluación : Observación

| Fases | Estrategias | Materiales |
|---------------|---|---|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos la clase anterior e iniciamos con la pregunta ¿Dios creo solo al hombre?, ¿En los animales Dios creo solo a uno?, ¿Por qué los creo en pareja?, ¿aquí en el aula solo hay niños? - Hacen dos círculos y en ellos hacemos grupos; se colocan los niños en un grupo y las niñas en otro grupo. - Luego se les pedirá el apoyo a un niño y a una niña - Sus compañeros los describirán; como están vestidos, sus cabellos, zapatos, sus nombres, etc. - Luego les hablaremos de la diferencia de sus órganos sexuales por su nombre y la diferencia de otras partes de su cuerpo (pecho – seno) para que los niños reconozcan su sexualidad - En un papelote los niños dictan a la profesora algunas actividades que realizan las personas según su sexo. | <p style="text-align: center;">Profesora</p> <p style="text-align: center;">Niños</p> |
| Proceso | <ul style="list-style-type: none"> - En una hoja se reconocen pintando de acuerdo a su órgano sexual | <p style="text-align: center;">Patio</p> <p style="text-align: center;">Papelotes</p> <p style="text-align: center;">Laminas</p> <p style="text-align: center;">hojas</p> |
| Transferencia |  | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

“Mi cuerpo es maravilloso”

1. Aprendizaje esperado : Descubren como venimos al mundo
2. Actitudes : Amor y respeto
3. Evaluación : Observación

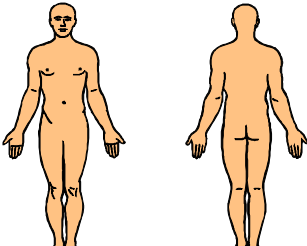
| Fases | Estrategias | Materiales |
|---|--|--|
| Inicio Proceso Transferencia  | <ul style="list-style-type: none">- Se les pedirá a los niños que muestren una foto de cuando eran bebés, y se les preguntará si saben ¿cómo nacieron?- Escuchan con atención que los bebés antes de nacer están dentro de su mamá en un lugar muy seguro y cómodo, que tienen todas las mamás y que se llama matriz o útero y es allí donde pasarán largo tiempo (9 meses), donde crecerán y se alimentarán por medio del cordón umbilical y así saldrán al mundo, por medio de la vagina donde viven mamá, papá y tú.- Los niños descubren como vienen al mundo Luego que la maestra les haga las siguientes preguntas: ¿dónde estaban antes de nacer?, ¿Cómo se llama el lugar donde están antes de nacer?, ¿cómo se alimentan los bebés cuando están dentro de la madre?, ¿a los cuántos meses nacen los bebés?, ¿Por dónde nacen?, ¿vienen con ropa o no?- Pintan la fecha de cómo vinieron al mundo.- Aprenden la canción “Cuando estaba en el vientre de mamá”  | Profesora Niños Papelotes Laminas hojas  |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

“Mi cuerpo es maravilloso”

1. Aprendizaje esperado : Reconocen y ubican las partes del cuerpo
2. Actitudes : Amor y respeto
3. Evaluación : Observación

| Fases | Estrategias | Materiales |
|---------------|--|------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> - En el patio los niños y niñas realizan diferentes actividades, moviendo las partes de su cuerpo siguiendo las indicaciones - se les preguntara ¿Qué partes de su cuerpo ha salido? - Formamos un circulo en el patio y se les entregara siluetas de las partes del cuerpo, siguiendo las indicaciones armaran las figuras - ¿Qué han armado? ¿que parte colocamos primero y cuales después? - En el aula forman grupos de trabajo y dibujan en papelotes el cuerpo - La profesora lee y entrega carteles con los nombres de las partes del cuerpo, los niños pegan reconociendo y ubicando donde corresponden los nombres estas partes. - Con la ayuda e los niños elaboramos un pequeño texto. Nuestro cuerpo tiene.....partes que son :.....y En la cabeza tenemos los..... y elen el tronco.....ytenemosbrazos y Piernas. - Dibujan su cuerpo y pintan - Cantan “Mi cuerpo se esta moviendo” | |
| Proceso | | |
| Transferencia | | |



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

“Mi cuerpo es maravilloso”

1. Aprendizaje esperado : Ubican y reconocen nuestras articulaciones
2. Actitudes : Amor y respeto
3. Evaluación : Observación

| Fases | Estrategias | Materiales |
|---------------|---|--|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con los niños a ser robot, caminamos por e aula, bailamos como robot, nos agachamos, saltamos. - Peguntamos: ¿Qué pasa con nuestro cuerpo?, ¿Hemos podido bailar o saltar?, Porque no lo hemos podido hacer?. - Luego escuchamos una música y bailamos libremente y les preguntamos ¿Les gusta bailar y moverse bien?, ¿Por qué lo podemos hacer? - La profesora explicará a los niños que en nuestro cuerpo tenemos partes que nos permiten movernos y realizar diferentes actividades como; bailar, saltar, patear, agacharse, y que esta partes se llaman articulaciones y les mostramos cuales son utilizando una muñeca articulada, que ellos manipularán con ayuda de botones, broches. - Luego en su cuerpo y en la de sus compañeros ubican las articulaciones. - En su hoja de aplicación marcan en una silueta de persona las articulaciones. - Escuchan el cuento de Pinocho - Dialogan sobre lo escuchado | <p>Profesora</p> <p>Niños</p> <p>Papelotes</p> <p>Laminas</p> <p>hojas</p> |
| Proceso | | |
| Transferencia | | |



